
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
WWW.JOYSTICK.FR
#126
MAI
2001
T 2788 - 126 - 38,00 F
Tests Desperados • F1 World GP • Fallout Tactics • Nascar 4 • Original War • Settlers 4
Summoner • Tribes 2 • Tropico **Bêta Version** Arcanum • EuroFighter Typhoon • Evil Dead
I-War 2 • Startopia **Reportage** Empire Earth • Neverwinter Nights • Gamestock • Independent Games Festival
Matos Nvidia GeForce 3 • Hercules 3D Prophet 4500 • ATI Radeon VE • AMD Athlon 1,33 GHz
OPÉRATION
FLASHPOINT
DESPERADOS • FALLOUT TACTICS • TRIBES 2
joystick 126 MAI 2001 • 38 F
AH MAI EUH !
NUMERO 126 • MAI 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • REUNION 55 F • MAROC 75 DH

Sommaire

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Oanton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 B7 75. Fax : 01 41 34 87 99
GÉRANTE : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ ADJOINT : Pascal Traineau
PRINCIPAL ASSOCIÉ : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
RÉDACTEURS EN CHEF-ADJOINTS : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Simone Audissou
CORRECTRICES : Sonia Jensen et Anne Pavan
SECRÉTAIRE : Nathalie Brun
NEWS : Toute l'équipe
BÊTA-VERSIONS : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christophe Gourdin
MAQUETTE CRÉÉE PAR : Stéphane Noël
2e MAQUETTISTE : Stéphane Noël
MAQUETTISTES : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Hervé Drouadéne, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Joseba Urruela
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITE/PROMOTION
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ : Claudine Lefèbvre 01 41 34 B7 25 cllefevbre@hfp.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
CHEF DE PUBLICITÉ : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 B7 2B
PROMOTION : Anne Levavasseur
Site Joystick : Marc Oonnain mdonnain@joystick.fr

52

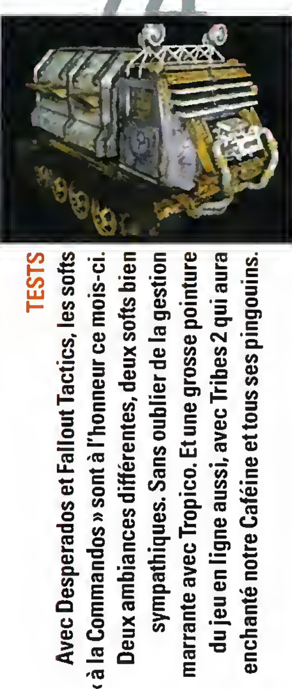
NEWS JEUX
Rhoo mais voilà qu'un nouvel add-on pour Baldur pointe son museau, Throne of Baal s'annonce super gore, avec un max de super pouvoirs. Même qu'on pourra devenir Dieu à la fin.

62 148



REPORTAGES
Notre Mathilde internationale est partie au Canada voir les caribous de Bioware pour Neverwinter Nights. D'ailleurs, elle a égaré sa super écharpe rouge ; si quelqu'un la retrouve, merci de nous contacter… Euh trop génial sinon, NeverWinter. Par contre, un Gamestock un peu décevant car entièrement banané par la Xbox.

74



TESTS
Avec Desperados et Fallout Tactics, les softs « à la Commandos » sont à l'honneur ce mois-ci. Deux ambiances différentes, deux softs bien sympathiques. Sans oublier de la gestion marrante avec Tropico. Et une grosse pointure du jeu en ligne aussi, avec Tribes 2 qui aura enchanté notre Caféine et tous ses pingouins.

114



MATOS
Bon plan la Kyro 2 ! Pour un prix raisonnable, voilà une carte qui affiche les performances d'une GeForce 2 GTS. Sinon, comme prévu, le test de la GeForce 3, qui tue sa mère, mais votre portefeuille aussi par la même occasion.

154





BÊTA-VERSIONS
Arcanum, I-War 2, EuroFighter et Startopia : une belle moisson de bêta-versions croustillantes pour nous faire rêver en attendant les dates de sortie. Ça s'annonce fameux, tout ça.

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP2 - 5971B Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. ÉTRANGER : par bateau 339 F.
PAR AVION : sur demande au 01 55 63 41 15.
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 B6 01
VENTES : Promévente 01 41 34 95 BB

PHOTOGRAVURE : HAFIBA – COMPO IMPRIM
IMPRIMÉ PAR : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
DISTRIBUTION : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un encart de deux pages ELIDA FABERGÉ produit AXE entre les cahiers 1 et 2, un CD FRANCE TÉLÉCOM produit WANADOO collé en page 99, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive
RÉALISATION DU CD-ROM : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE OJD 1999

COUVERTURE : Opération Flashpoint © 2001 Bohemia Interactive Studios / Codemasters



La technologie avancée du processeur [illegible] fera le bonheur des amateurs de musique : transformez les CD en MP3 à une vitesse incroyable, créez et éditez plus rapidement votre propre musique.









Transmettez la puissance des images et de la musique aux derniers assistants électroniques et emportez-les partout où vous allez.



Au centre de votre monde numérique.

Pourquoi un processeur Intel® Pentium® 4 ? Parce qu'aujourd'hui, on en demande de plus en plus à un PC. Il ne s'agit pas uniquement d'envoyer des e-mails ou de surfer, mais bien de profiter au maximum de la musique, de la vidéo et de tout un ensemble de périphériques. Alors que des processeurs moins puissants peuvent "caler" face à ces demandes numériques, le processeur Pentium® 4, lui, est entièrement conçu pour y répondre. Ainsi, non seulement vous avez un PC hautement performant, mais vous pouvez aussi profiter pleinement des appareils numériques que vous y connectez. Découvrez comment le processeur Pentium 4 peut dynamiser votre monde numérique sur www.intel.fr/pentium4





DÉTAIL DU CD-ROM

Oh le beau CD que voilà. Trois démos exclusives. et pas des moindres : Operation Flashpoint, Settlers 4 et Arcanum (255 Mo tout de même), ainsi que l'excellent Clive Barker's Undying. Voilà de quoi se faire [illegible]. Quoique... Concernant Settlers 4, il faut bien reconnaître que le [illegible] la version précédente. Pour parler de tout autre chose, vous êtes quelques-uns à vous plaindre des démos trop souvent en anglais. Lesson 1 : My CD is rich. Sachez que nous n'y sommes pour rien (for nothing), les éditeurs ayant rarement l'occasion de développer une version locale (a french version), ne serait-ce que pour des questions de temps ou de coût. Ainsi, vous devrez impérativement posséder des notions d'anglais (voir Lesson 1) pour profiter de toutes les démos de ce numéro. Idem pour les partagiciels (sharewares). Certes, nous pourrions mettre uniquement des sharewares français, ce que nous faisons d'ailleurs, mais force (Yoda) est de constater [illegible] pays (foreign countries). Nous privilégions donc la nouveauté et la qualité, au détriment de la langue. Enfin, et sans vouloir blesser qui que ce soit, les lecteurs de Joystick parlent très majoritairement l'anglais (hello guys), ceci explique également notre politique. Et voilà (et voila).

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

cdrom@joystick.fr

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ; en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/Mc/2000. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

Kit de connexion AOL

AOL 6.0, c'est :
- 20 heures totalement gratuites (accès internet + télécommunications inclus)
- .15 chaînes thématiques exclusives AOL et l'accès direct à internet
- .Mon AOL pour personnaliser certains services comme le contrôle parental
- .Les messages éclair pour dialoguer en direct avec des amis connectés
- . AOL coup de cœur : votre sélection des meilleurs sites web en fonction de vos centres d'intérêts

Pour installer le kit : Répertoire \DATA\AOL
Cliquez sur SETUP6.EXE

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt+F4.



Contenu du CD n°1

QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les exclusivités du mois

ARCANUM

Genre : RPG
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARCANUM du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.









Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

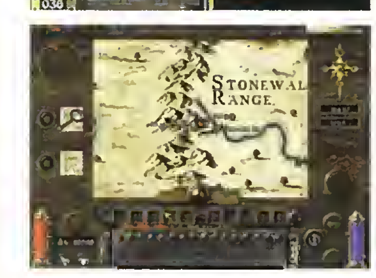
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sierra. Vous pouvez prendre un personnage tout fait ou créer le vôtre. Une fois la partie lancée, votre héros se dirige à la souris, clic gauche pour avancer, sélectionner et se battre ; clic droit pour revenir en mode Paix.

Config mini

PIII 500, 128 Mo RAM









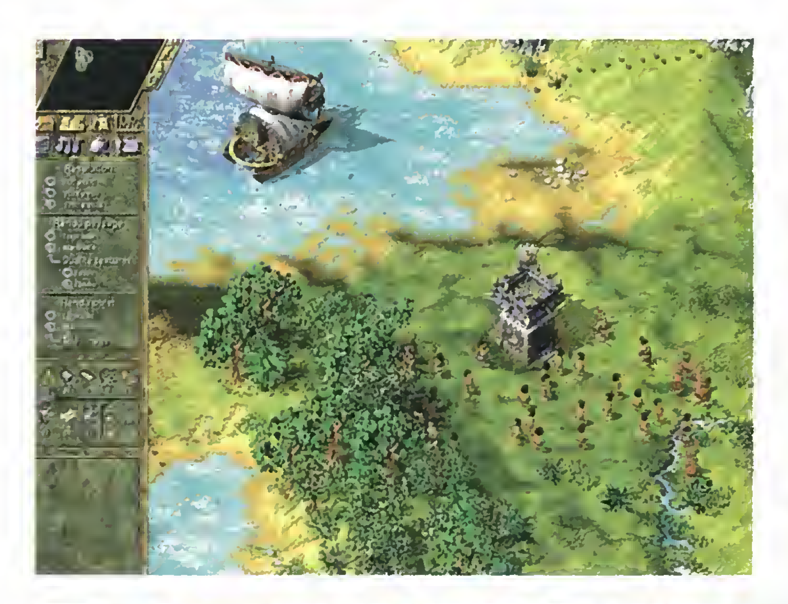


Les exclusivités du mois

Genre : Stratégie
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

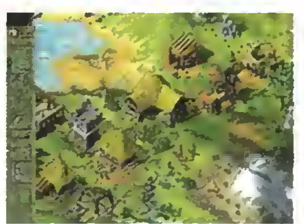
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SETTLERS4 du CD1 et cliquez sur SETTLERS4.EXE

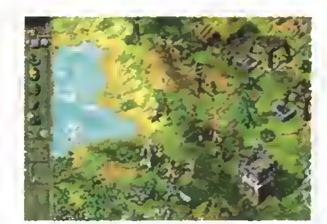
Nécessite l'installation de DirectX8.0.













Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\SETTLERS4 et sélectionnez S4.EXE. Avant de vous lancer dans la mission, suivez le tutorial.

PII 400, 64 Mo RAM



COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit, sur CD ou disquette, à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description portant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.



Operation Flashpoint

Genre : Action / Stratégie
Éditeur : Codemasters
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\OPFLASHPOINT du CD1 et cliquez sur OPFLASHPOINT.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.









Mode d'emploi

Placez-vous dans le répertoire C:\JOYSTICK\OPFLASH et sélectionnez SETUP.EXE. Pour lancer le jeu, allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Codemasters. Lors de la mission, suivez votre leader, les touches vous sont indiquées au fur et à mesure. Pour relire les conseils, appuyez sur H.

Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM




LOWE LINTAS PIRELLA GÖTTSCHE
SR Ditech à injection directe :
il a encore du souffle quand les autres en bavent.
SR50ditech
Le 1er scooter à injection directe électronique - Consommation : -50% - Pollution : -80%
aprilia
1992-2000 17 Titres de Champion du Monde
www.aprilia.com



Clive Barker's Undying

Genre : Action
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\UNDYING du CD1 et cliquez sur UNDYING.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez EA Games. Pour configurer vos touches, allez dans le menu Controls.

Config mini

PIII 500, 64 Mo RAM





Gore

Genre : Action
Éditeur : 4D Rulers
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D, Open GL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GORE du CD1 et cliquez sur GORE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0. Attention, la démo est uniquement online.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Gore Multi-player Test. Allez dans Controls pour configurer vos touches.

Config mini

PIII 500, 64 Mo RAM





Contenu du CD n°2 Joystick N° 126

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

atomixmp3.exe	Atomix MP3 (mix MP3)
CS Ziks.zip	Musiques d'après Counter-Strike
FETUS.ZIP	Skins Winamp
hypersonique.zip	Zik par un lecteur (MP3)
mxt12.zip	MidiTracker 1.2
winamp274_full.exe	Winamp 2.74
ZaxonRemake.zip	Skins Winamp

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

ccam20b2.exe	ConquerCam v2.0 Beta 2
ftpsetup.exe	BulletProof FTP Server v2.10
GameSpyInstaller251STD.exe	GameSpy 2.51 Standard
lancopy31.zip	LANCOPY 3.1
sdnsplus.exe	Simple DNS Plus v3.20

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

3DMark2001.exe	3D Mark 2001 (benchmark 3D)

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

drempels14_setup.exe	Drempels 1.4 (économiseur écran)
Paysages.zip	Pack d'images lecteur

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

206maxi.zip	Voiture pour NFS IV
406Dark.zip	Voiture pour NFS IV
Aoe2.zip	Scénario pour Age of Kings
AVPGPAK7.ZIP	Pack de cartes pour Alien vs Predator
CreatureCD_Mandrill.exe	Créature pour Black & White
cstrike11.exe	Patch français pour Counter-Strike 1.1
csv11full.exe	Mod Half-Life Counter-Strike 1.1
cs_2nervhouse.zip	Cartes Counter-Strike
cs_mappack.exe	Cartes Counter-Strike
cs_mexicanbrew.zip	Cartes Counter-Strike
cs_refectoire.zip	Cartes Counter-Strike
de_fang.zip	cartes Counter-Strike
dm-couloir.zip	Cartes Counter-Strike
fa_rc25_full.exe	Mod Half-Life Fire Arms 2.5
ge_beta19full.exe	Mod GoldenEye 1.9
Infiltration285.zip	Mod Unreal Tournament 2.85
La citée des Mayas.zip	Scénario Age of Kings
La querelle des castes.zip	Carte Heroes of Might & Magic 3
LNDepot.zip	Cartes Counter-Strike
LNHydrolab.zip	Cartes Counter-Strike
LNIledemort.zip	Cartes Counter-Strike
LNNopanic.zip	Cartes Counter-Strike
LNSpaceCT.zip	Cartes Counter-Strike
Pack TAG_1.zip	Tags couleur pour Half-Life
Q3_ra315cl.EXE	Mod Quake 3 Rocket Arena 3.15c1
tab gamespy ufort.zip	Tab Gamespy pour Unreal Fortress
tf_5156.zip	Mod Team Fortress Classic version 5.1.5.6
UTJB200.ZIP	Mod Unreal Tournament JailBreak 2.0
Wasteland Models.exe	Models pour le Mod Wasteland

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

cmr2patch109.zip	Colin McRae 1.09
FHL1106.EXE	Half-Life 1.1.0.6
leak_upgrade.exe	Half-Life Leaked Patch Error
OFFR1106.ZIP	Half-Life Opposing Force 1.1.0.6
SIV_811_815.exe	Settlers 4 1.06.811 vers 1.06.815

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

avp0104.zip	Antiviral Toolkit Pro Mise à jour Avril
platinum3516.exe	Antiviral Toolkit Pro 3.516
powarc61.exe	PowerArchiver 6.11

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

adv-clipboard.zip	Advanced Clipboard
alexglsolar16.zip	AlexGL Solar system
Fallout2.zip	Thème Fallout 2 pour Desktop X
FO5.ZIP	Family Organiser 5
Hyplay.exe	HyPlay 1.2
Joylister.zip	Gère le contenu des CD de Joystick
liste_solucesJoy.zip	Liste des astuces et soluces de Joystick
NeroDVDSpeed_05.zip	Benchmark DVD
NSIS110.EXE	Nullsoft Installer : crée des install.exe
ramidl9x.zip	RamIdle Win 9X/Me
reveil.zip	Programme l'arrêt de l'ordinateur
undercover20-beta.exe	Agent Undercover 2.0 beta
VirtualDub-1_4d.zip	Virtual Dub 1_4d (capture vidéo)
wace202.exe	WinAce 2.02 (de/compacteur de fichiers)

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« dezipper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !



JOUE AVEC LES PROS
Et un ...
JOUE AVEC LES PROS
Nestlé
Lion
Mini
REÇOIS TON JEU
Et deux ...
JOUE AVEC LES PROS
Nestlé
Nuts
mini
REÇOIS TON JEU
Et trois ...
JOUE AVEC LES PROS
KitKat
REÇOIS TON JEU
collectionne
trois
points
et reçois
ton jeu
Lion
10
PlayStation
PAL
Le jeu officiel du Championnat de France de D1
EA SPORTS
LNF STARS
2001
PlayStation
© LNF 2000/2001
PC CD
Pour 3 points foot
+ 39 Francs
PlayStation
Pour 3 points foot
+ 99 Francs
Tu trouveras les points Foot et les modalités sur les sachets de Minis Lion,
Minis Nuts, Minis KitKat porteurs de l'opération dans les magasins participant.
Offre valable jusqu'au 31/10/2001.
Nestlé France S.A. 542 014 428 RCS Meaux



Mechwarrior 4

Patch Mechwarrior 4VF

J'ai toujours aimé les petits gars de FASA. Tiens, la preuve que ce sont des types sensass, leur dernière action avant que leur boîte morde la poussière a été de nous lâcher un patch pour Mechwarrior 4, pour la route, juste avant de crever. La plupart de ces développeurs, paraît-il, ont même tenu à rester pour le sortir au lieu de rentrer voir leurs familles ou de toucher d'inutiles allocations chômage. Ah ? Aux dernières nouvelles, on m'informe que je suis un gros lourd, que les développeurs de Mechwarrior 4 sont les anciens « FASA Interactive » et qu'ils sont tellement pas morts qu'ils appartiennent à Microsoft. Revenons aux bugs : l'énervante erreur de la division par zéro apparaissant lorsqu'on scrollait sur le serveur maître disparaît. Les merdouilles avec Win95, elles aussi, rejoignent un autre monde, tout comme le bug du freeze qui survenait si on osait répondre négativement aux conditions d'utilisateur du jeu de Crosoft. Les cartes Neomagic à base de 256XL sont désormais supportées, tout comme les contrôleurs ou joysticks, qui n'ont soit pas de boutons, soit plus de 32. Dans le mode radar affichant les amis, les mechs ennemis ne peuvent plus être sélectionnés, et l'accélération mystérieuse du véhicule du joueur ne se produit plus. Côté réseau, la liste des serveurs s'affichera sans problème sur la Zone, sans avoir à relancer le jeu. Au chapitre des améliorations, l'hôte d'une partie en multi pourra virer les joueurs et même les bannir, et le jeu ajoute un nouveau chat uniquement pour les parties à plein. La commande de la vue arrière peut être attachée à une touche, et de nouvelles options de recentrage automatique du torse ou des membres font leur apparition. Les parties réseau atteignent maintenant les 120 minutes maximum, au lieu de la pauvre heure et demi où l'on avait à peine le temps de faire nos courses.
Patch dispo sur
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=938 (4.6 mégas, VO ou VF)





L'été approche, les jupes des filles raccourcissent grâce à l'énigmatique et très curieux phénomène appelé « instinct de reproduction ». Nos développeurs, eux aussi, se sentent en veine,

patches

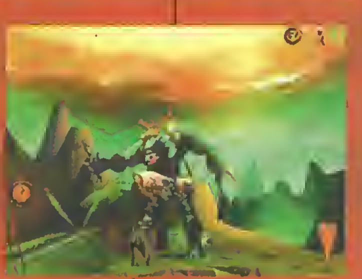
et entre deux lignes de code ou deux requêtes PHP foireuses, se fendent de quelques correctifs pour flamber ou draguer efficacement.

Giants

Giants Patch 1.396

Comme vous avez pu le remarquer, notre petit jeu réseau favori du moment est l'extraordinaire Giants. Ackboo, qui n'en peut plus de se faire hacher le globe fessier par ma petite marine, se fend d'un second article ce mois-ci dans la rubrique résal.
Au programme, une amélioration du bump mapping sur les cartes Kyro, une disparition de Mplayer au profit de Gamespy. De nouveaux modes de jeu Mecca contre Kabuto, Marine contre Kabuto, défense de base, défense de base avec capture des smarties. Le serveur fonctionne désormais sur tous les Windows (euh… sauf 3.11) et améliore, avec quelques cartes, la vitesse du jeu. Patch disponible sur
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=871 (1.7 méga)



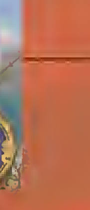


Sea Dogs

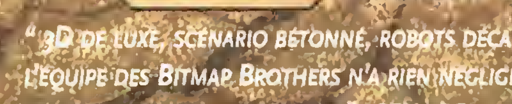
Patch Sea Dogs 1.06

Le dernier patch pour Sea Dogs corrige essentiellement des bugs. Dommage, ils auraient pu au moins rajouter un peu de vie sur les ponts de leurs navires. La plupart de ceux-ci concernent des bugs de quête comme celle de Jeremy McMellon, Granda Avilia ou Nicolas Montferrat. Lorsqu'on rechargeait un jeu sauvegardé, la musique était coupée : ce n'est désormais plus le cas. Disparu aussi, ce bug de l'antialiasing qui se coupait après les abordages réussis.
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=843 (1.4 méga)





Bob Arctor










PRÊTS POUR L'INSPECTION DES TROUPES.
"3D DE LUXE, SCÉNARIO BÉTONNÉ, ROBOTS DÉCAPÉS... L'ÉQUIPE DES BITMAP BROTHERS N'A RIEN NÉGLIGÉ POUR SON RETOUR EN FANFARE." GEN4 PC
Ubi Soft
The BITMAP BROTHERS
PC CD-ROM
Les Humanoïdes Associés
Z STEEL SOLDIERS
LE RETOUR DU JEU DE STRATÉGIE DE LÉGENDE
www.zsteelsoldiers.com

Flanker

Patch Flanker 2.5

Flanker 2.0 fait figure de référence, tout autant dans les missions de combat que dans le comportement ultra-réaliste de l'avion qu'il survole. À sa sortie, il tournait un poil lentement pour la configuration de l'époque. Mais les GeForce ayant pointé le bout de leur groin, il y a plus que jamais des raisons de le ressortir de son carton. Coup de bol, c'est le moment qu'a justement choisi l'équipe de développement pour sortir deux énormes patches, que vous pourrez vous procurer sur joystick.fr ou chez le boulanger soviétique de votre quartier. À ce poids-là (45 Mo), le patch ne fait évidemment pas que corriger des erreurs, sans quoi, à la place des développeurs, je me serais tiré en Amazonie plutôt que de sortir ce truc éléphantesque.

Mort d'un bug annoncée

Parmi les bugs corrigés, on trouve celui des menus et de la carte des missions qui rendait le déplacement du curseur lentissime. Les appareils volant en groupes attaquent désormais les avions ennemis en équipes. Auparavant, ces derniers se la jouaient trop « à la loyale », en lançant contre la cible des attaques appareil par appareil. Autre petit problème : les missions qui se lançaient et qui commençaient immédiatement, causant quelques ratés dans la fluidité tout à fait correcte de ce jeu. Pour éviter que cela se produise à nouveau, les développeurs ont choisi une solution de facilité mais aussi d'efficacité en démarrant le jeu en Pause.
Côté vol pur, l'aérodynamique de l'avion comme de ses copains pilotés par l'ordinateur possède désormais un bien meilleur modèle de vol. Non, moi non plus, je me comprends pas comment ils ont fait pour rajouter quoi que ce soit à quelque chose de quasiment parfait.











Du nouveau partout

Le monde dynamique s'améliore grandement puisque les navires présents dans le jeu vont se mettre à bouger leur cul, ... quilles pardon, pour aller attaquer leurs confrères adverses. Le joueur peut donc assigner des waypoints à ces derniers pour les faire attaquer des cibles ou pour les placer en défense antiaérienne dans des zones stratégiques. Pareillement, au lieu de se taper toute la Crimée en sens inverse pour aller bouffer du kérosène à la base, il est désormais possible de se faire des ravitaillements en vol. Attention, ici on ne se trouve pas derrière un bon vieux KC135 yankee, mais derrière un zingue russe.
Côté graphisme, outre quelques nouveaux effets et explosions, il faut saluer l'apparition des cockpits haute résolution (absolument superbe) à bord du Mig-29.
Ah oui tiens, j'allais oublier de vous parler de l'ajout le plus important : un nouvel appareil venant compléter une flotte déjà constituée du Flanker et de sa version marine.
Le Mig-29K est d'ailleurs lui aussi une version navalisée du célèbre intercepteur des années 80, un avion assez petit, comparé à celui de Sukhoi, mais aux lignes tout aussi racées. En plus de cela, on trouve un nouveau système de communications avec ses ailiers. Arrêtez, je vais faire une overdose de patches.

Mode d'emploi :
Le patch de Flanker 2.5 ne s'installe pas simplement. D'abord, il est tout à fait impossible de le lancer sur une version en 2.03 ; il faut, dans tous les cas, désinstaller Flanker, effacer tous les fichiers existants (après d'éventuels backup de missions), ainsi que le dossier traînant comme un gros parasite avant d'appliquer tout ça. Attention, les possesseurs de la version française auront à télécharger le patch (patch « vf=>vo ») situé ici : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=949. Il permet de modifier la version française pour la rendre prête à recevoir le patch. Après cela, tentez de déterminer avec précision si vous possédez une carte d'accélération à base de chipset voodoo ou Direct 3D (en cas de doute, appelez-moi à mon domicile à toute heure... non je déconne) et installez le patch correspondant présent sur la même page.
Et hop, le tour est joué.



Coin Coin

Une question me trotte dans la tête depuis un certain temps : Didier Couly, votre dessinateur, est-il le génial compositeur de « Tata Vespa » du groupe Anus et de « Coin Coin » du groupe Les Rabbins Volants ?

Delgadom

Malheureusement, oui, c'est Lui. Là, je suis censé rajouter un truc, du genre « je vous rassure, il est moins idiot en vrai ». Mais ça serait un mensonge. Ceux qui ne connaissent pas peuvent se rendre compte de l'étendue des dégâts sur M6 tard tard tard le soir. Ils passent souvent le clip Coin Coin. Et après, laver les dents et au lit.

Howard René Tolkien

Vous allez peut-être vous foutre de ma gueule mais je ne sais toujours pas de quoi vous parlez quand vous écrivez « Lovecraft » ! Je ne suis sûrement pas le seul dans ce cas et je pense notamment à vos nouveaux lecteurs qui doivent se trouver un peu paumés quand ils lisent votre mag !

Gilles R.

Comme pourrait vous l'apprendre une simple recherche sur le Net, Lovecraft est un add-on pour Warcraft se déroulant dans l'East Village au milieu des années soixante, en pleine période hippie. Pfff... Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), est un auteur de romans et recueils de nouvelles d'épouvante : Dagon, Les Montagnes hallucinées, Dans l'abîme du temps, La Couleur tombée du ciel et autre Cauchemar d'Innsmouth. C'est à lui que l'on doit « Le Mythe de Cthulhu » (à la base un dieu perse) ayant donné lieu au jeu de rôle Call of Cthulhu et à une tripotée de jeux vidéo, Alone in the dark pour n'en citer qu'un. Et The Hound of Shadow parce que j'ai changé d'avis. Naturellement, nous recommandons chaudement la lecture de Lovecraft. D'ailleurs, nous recommandons chaudement la lecture.

Optimisation

Les jeux actuels sont-ils vraiment optimisés, ou bien les développeurs les bâclent-ils en se disant : le matos suivra ?

Jean-Marc F.

La Game Boy Advance sort bientôt ! La GBA ramène la 2D, et toute la liberté de création qui va avec. Plus besoin de se cogner des moteurs 3D qui coûtent des miyons pour faire un jeu, les programmeurs vont avoir un peu de temps pour penser au « gameplay ».

Alix

On pourrait presque, par recoupement, se servir de la question d'Alix pour répondre à Jean-Marc (du coup, je rentrerais chez moi gratouiller ma nouvelle Telecaster mais ça serait abuser). Oui, les développeurs PC comptent sur la puissance des bécanes. À donf. Sur console, le manque de mémoire oblige les programmeurs à réaliser de véritables prouesses, comme ils le faisaient sur les premiers micros. Certes, les données graphiques et sonores actuelles prennent beaucoup de place, mais tout de même. À cet égard, il est possible que la Xbox change les choses, car il sera facile de passer un jeu de celle-ci vers le PC. On peut donc espérer voir arriver des versions PC bénéficiant d'un code ultra optimisé. Ben oui, il faudra bien que les versions d'un jeu ne soient pas absolument identiques entre PC et Xbox. Le cas inverse prouverait que la Xbox peut être émulée par un PC, ce qui n'est pas vraiment dans l'intérêt de Grosoft.

Joystick – Courrier des lecteurs
124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
courrier@joystick.fr
[illegible] d'abonnement, magazine [illegible] CD en local manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
[illegible] 59718 Lille Cedex 9

COURRIER

courrier@joystick.fr

C'est ici que vous écrivez et qu'on lit. Ça fait du bien de changer. C'est reparti pour une session de courrier avec des vrais morceaux de questions dedans. Et de réponses aussi. Je comptais inclure également quelques contributions du forum ([illegible]) mais finalement, les forces du chaos ont eu raison de cette belle idée. C'est compliqué de trouver 2 messages interessants au milieu de 500 posts débiles. Vous connaissez l'histoire de l'ours en cage ? Il tourne, il tourne, il tourne et il ne se rend pas compte que la porte de sa cage est restée ouverte. Pour en revenir aux post-mails et autres malle-poste, beaucoup de questions ou de commentaires sur la Xbox ce mois-ci. Nous partageons vos interrogations sur l'éventualité de retombées positives pour le PC. Faut voir...

Tél. : 01 55 63 41 15
[illegible] astuces, etc.
crack@joystick.fr
[illegible] sur l'enveloppe :
JEUX CRACK
[illegible] commande d'anciens numéros : 03 44 31 87 75
[illegible] de tous les [illegible] de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact »
[illegible] de programmes, images, [illegible] à intégrer au CD de Joystick :
cdrom@joystick.fr
[illegible] Direction Département de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF) de votre département [illegible]. Vous trouverez également [illegible] de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Outre-tombe

[illegible] d'outre-tombe, je voulais vous faire savoir que je [illegible] de rubriques [illegible] « C'est le Delco », le [illegible] de Matos, ou [illegible] qui est des initiatives [illegible] comme nous décri[illegible] BIOS [illegible] le petit lecteur [illegible] bave [illegible] de [illegible] comment dire. Voilà, je vous laisse travailler, non [illegible] annoncé [illegible] de temps une excellente initiative de ma part [illegible] abon[illegible]. Pourquoi [illegible] vieillesse ennemie (j'ai 28 ans).

[illegible]

[illegible] votre mail ! D'accord que le « d'outre-tombe » est une figure de style. Je [illegible] allez [illegible] moment, je ne vous cache pas que ça m'a un peu perturbé d'avoir [illegible] aussi sympa. Mais puisque vous semblez avoir changé d'avis (enfin il me semble, ou [illegible] trouve ça bizarre de s'abonner avant de mourir), tout va bien. Je pense à un truc [illegible], d'un autre [illegible] est tout bénef pour nous si on arrive à s'entendre avec plein de lecteurs ayant décidé d'être mort prochainement et qui souhaiteraient néanmoins s'abonner. On peut même envisager un prix de [illegible] accidents d'autocar, les déraillements ou les tremblements de terre. Mais c'est pas faci[illegible] parle des tremblements de terre. Pour les cars et les trains, faut juste être un peu bri[illegible]. Je crois qu'on va s'en tenir au cas par cas. Je ne réponds pas plus avant, vu qu'il n'y avait pas de question.

Capitalisme florissant

Alors là je suis déçu... je viens de me rendre compte que Joystick était en train de se faire dévorer par de la pub. Le cas le plus « choquant » concerne les deux pages normalement réservées à la rubrique « Quoi de 9 ? », qui est réduite à une seule misérable page, et accueillant en 2e page, devinez quoi... eh ouais, de la pub...

Snake-eyes

Et le pire, c'est que ça recommence ce mois-ci ! Ah les salauds. Bon, en fait, il ne faut pas calculer comme ça. Je n'ai pas enlevé une page du Quoi de Neuf ? pour mettre une pub ; j'ai mis une pub parce qu'il n'y avait qu'une seule page de Quoi de neuf et que ça serait moche de mettre autre chose à côté. Vous remarquerez en effet que dans Joy (et dans tous les magazines pas trop mal fichus), on ne met jamais face à face deux rubriques différentes. Le seul cas, dans Joy, concerne les Tests Brefs, parfois mis en face de Budget. Dans le cas du numéro 126, il aurait fallu mettre le Top de la rédac en face de la page Quoi de Neuf ?, et du coup, ça décalait le reste et... voilà.



kling! kling! kling!
coin!
Pin! Pon!
Pin! Pon!
Pin! Pon!
bip! bip!
Attention !
L'abus de décibels peut taper sur le système.
Kits Silence
Des options qui vont faire du bruit.
Pour ramener le calme dans votre environnement, LDLC.com vous propose ses Kits Silence. Alimentations, ventilateurs Radial, ventilateurs de boîtiers, boîtiers : vous pouvez retrouver en exclusivité sur notre site la gamme de matériels spécialement optimisée pour réduire le bruit de vos machines. Encore une innovation LDLC.com qui va faire du bruit !
LDLC.com
Achetez en toute confiance
www.ldlc.com
kling! kling! kling!
kling! kling! kling!

Après Illusion Softwork et l'excellent Hidden and Dangerous, Bohemia Interactive est le second studio de développement tchèque à se faire remarquer sur la scène bien encombrée du jeu vidéo. Et vu les ambitions affichées pour leur premier titre, Operation Flashpoint, on se dit qu'ils ne sont pas venus là pour faire de la figuration.

PAR ACKBOO

Ces temps-ci, il ne faut pas être allergique aux uniformes lorsqu'on est passionné de jeux vidéo. La mode des shoots militaro-militaires, inaugurée avec quelques très bons titres comme Rainbow Six ou encore Hidden & Dangerous, puis prolongée grâce au monstrueux succès de Counter-Strike, ne semble pas près de s'arrêter. Et pourtant, à Joystick, on ne peut pas vraiment dire qu'on soit des soldats dans l'âme. Tenez, prenez Gana par exemple. Qui pourrait soupçonner que ce jeune homme, d'apparence timide et sensible, a été jusqu'à foutre le feu à son lit pendant ses trois jours à la caserne pour échapper au service militaire ? Quant à Caféine, cette force de la nature taillée dans du granit plombé, il a dû quitter prématurément son régiment, en proie à une mystérieuse maladie mentale qui le faisait pleurer comme une petite fille en murmurant d'une voix aiguë « Je veux rentrer chez maman ! ». Non, décidément, cette rédaction ne ferait pas un bon bataillon de combat.

La guerre TIÈDE

Et pourtant, tous les jours, il nous faut partir au feu. Cette fois-ci, ce sont contre les russkofs qu'on va sortir les M16. On aurait pu penser qu'avec la fin de la guerre froide, la tendance « butons du bolchévik ! » se calmerait un peu, mais non, les créateurs de jeux vidéo réussissent de périlleuses cascades scénaristiques pour nous renvoyer en plein affrontement OTAN/URSS. Dans Operation Flashpoint, les développeurs nous proposent ainsi un petit retour en arrière, en 1985. Gorbatchev vient tout juste d'emménager au Kremlin, et un groupe d'officiers cocos purs et durs s'oppose à ses volontés de réforme. Ils entrent en rébellion et prennent le contrôle de quelques îles situées dans le nord de la Russie, juste en face d'une base de l'OTAN où vous, oui vous, officiez en tant que bidasse. Et hop, c'est parti pour une campagne solo qui se déroulera sur trois îles différentes : Everon, Malden et Kolgujev.

UNE OU DEUX balles

Operation Flashpoint est un shoot à la première personne qui se veut résolument réaliste, et ce, à tous les niveaux : armes, environnements de jeu, comportement physique... Évidemment, il ne faudra pas s'amuser à sautiller au milieu des ennemis comme dans n'importe quel Quake-like de science-fiction, car les chances de terminer une mission vivant, en utilisant cette technique un peu naïve, sont assez réduites. Il suffira en effet d'une ou deux balles pour crever la gueule ouverte, exactement comme dans Rogue Spear. Même topo pour la visée : on ne pourra pas tirer précisément en courant, il faudra plutôt épauler l'arme et être bien stable pour espérer shooter les ennemis, d'autant que ceux-ci se

GENRE : SHOOT TACTIQUE RÉALISTE
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : BOHEMIA INTERACTIVE STUDIOS (TCHÈQUIE)
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2001

OPERATION FLASHPOINT

OPERATION FLASHPOINT

trouveront souvent à des distances supérieures à cent mètres. Mais « pas de problème », me souffle Pete Boule, alias l'encyclopédie vivante des armes de guerre en 138 volumes, qui m'affirme que les fusils d'assaut modernes ont une portée effective d'environ 300 mètres. Nous voilà rassurés. Pour les dégâts, ce sera aussi du « comme dans la vraie vie », puisqu'ils seront localisés. Cela permettra de se retrouver dans des situations rigolotes, comme par exemple celle de devoir finir une mission en rampant comme une limace parce qu'on s'est fait éclater les jambes à cause d'un tir d'artillerie. Oui, c'est décidément bien fendard, la guerre moderne.



À bord d'un camion, aux côtés d'un médecin, je contemple le paysage de l'île d'Everon en me demandant ce que je fous là.

Ambiance

SOLDAT RYAN



Parlons maintenant de la cinquantaine de missions qu'on aura à se farcir pendant la campagne solo du jeu. Là, le but des développeurs semble clair : ils veulent immerger le joueur dans un véritable conflit moderne, comme sur CNN, avec tout ce que la guerre peut avoir de confus et d'impressionnant. Plutôt que de se retrouver à street-fighter toute l'Armée Rouge en solo comme un super-héros, on participera à de véritables offensives militaires très crédibles, faisant intervenir des dizaines d'hommes, des unités blindées, du soutien aérien et maritime. Et là, même sur la version de développement plutôt bancale que nous a filée Codemasters, il faut avouer que c'est parfois le grand spectacle. Tenez, je m'en vais vous relater une des premières missions que j'ai effectuées pendant la campagne et qui devrait vous donner un bon aperçu du gameplay. J'ai commencé à bord d'un camion de transport, en compagnie des hommes de mon unité. Pendant le trajet, on peut écouter les conversations de ses potes (pas très finaudes), ou simplement mater le paysage qui défile. C'est un détail, mais ça met déjà bien dans l'ambiance. Arrivé au point de ralliement, nous rejoignons deux tanks, une automitrailleuse. On commence alors à grimper la colline par la droite, tandis qu'une autre unité d'infanterie prend par la gauche, avec au centre, les véhicules blindés. Arrivés au sommet, on distingue nettement l'objectif, quelque quatre cents mètres plus loin.



Pour viser correctement, il sera nécessaire d'épauler son arme et de s'immobiliser.

Suivant mon leader et mes camarades, je commence à cavaler vers l'objectif, jusqu'à ce que les premiers tirs des soldats ennemis, embusqués dans les fourrés devant le village, commencent à fuser autour de nous. Toute l'unité se précipite à terre, je mets l'œil dans le viseur et je commence alors à nettoyer les environs, tandis que nos véhicules blindés subissent un tir d'artillerie sur notre droite. Ça pète de partout, on entend les balles siffler, on court entre les cadavres, bref, l'ambiance est très « Soldat Ryan ». On aperçoit un transport de troupes ennemies s'engager dans la rue principale du village, aussitôt détruit par un de nos tanks. Je me précipite alors dans le village, assez tranquille, tandis que mes camarades, plus à gauche, flinguent deux ou trois bolchéviks qui venaient de sortir d'un sous-bois. Un appel radio nous confirme que les troupes ennemies sont en train de se replier et, plutôt confiant, j'avance guilleret vers une maison, pour visiter, à découvert. Évidemment, ça ne rate pas : deux soldats ennemis planqués sur une colline derrière le village me plombent comme à la fête foraine... Croyez-moi sur parole, c'est vraiment tripant, on stresse comme un chien du Bronx pendant toute la mission, et l'ambiance est absolument unique, jamais vue en tout cas dans un jeu de ce genre.

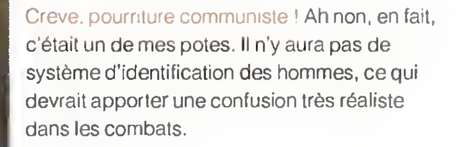


Les couards pourront passer les missions, planqués derrière un tank, en laissant les copains faire le sale boulot.

PERSPECTIVE de promotion



Dans la mission que je viens de décrire, on est un simple soldat, aux ordres du leader d'un groupe de quelques hommes. Ça ne se passera pas toujours comme ça. Au début de la campagne, on démarrera en bas de l'échelle, comme bidasse de base ; on devra alors se taper des missions sous les ordres d'un chef auquel il faudra obéir. Mais si on se distingue lors des combats en butant du Russe à la pelle, on sera rapidement promu et on pourra alors commander des hommes durant les batailles. Là, le jeu devrait prendre une tout autre dimension, plus tactique, puisqu'il faudra planifier les assauts sur le terrain, engager les manœuvres en tenaille et, plus généralement, tout faire pour atteindre les objectifs de la mission sans qu'elle ne se termine en boucherie pour l'unité dont on a la charge. On pourra se contenter, dans les premières missions, de suivre la meute pendant les combats, mais il faudra être beaucoup plus sérieux lorsqu'on deviendra commandant. En coordination avec tous les autres éléments de l'offensive, il s'agira alors de diriger au mieux un gros paquet de soldats, comprenant jusqu'à douze hommes, dont certains auront des compétences spéciales, comme les médecins ou les fantassins anti-chars.



Creve, pourriture communiste ! Ah non, en fait, c'était un de mes potes. Il n'y aura pas de système d'identification des hommes, ce qui devrait apporter une confusion très réaliste dans les combats.

Permis de TOUT CONDUIRE

Vous en conviendrez, le programme est déjà alléchant, du moins pour tous ceux qui aiment les randonnées en treillis kaki. Mais je ne vous ai pas encore parlé du plus beau. Dans Operation Flashpoint, on pourra utiliser tous les véhicules présents sur le front. Les Jeeps, les tanks, les hélicoptères de transport ou de combat, les camions, les véhicules d'assaut blindés, les ambulances, les canons de DCA mobiles, les vedettes de patrouilles, même les tracteurs abandonnés, tout cela pourra se conduire où se piloter les doigts dans le zen, au clavier et à la souris, en vue à la 1re ou à la 3e personne. Nous nous



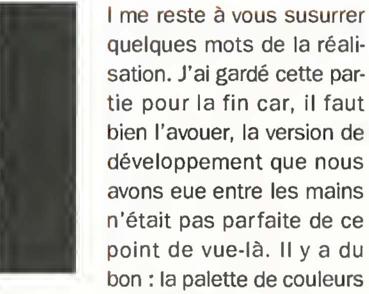
L'arsenal ne sera pas le plus original du moment. On y retrouvera, modélisés de manière réaliste, tous les flingues classiques de l'OTAN et de l'Armée Rouge.



sommes bien sûrs amusés à empoigner tout ce qui traînait sur le champ de bataille, et les possibilités correspondent bien aux promesses des développeurs. Exemple : l'attaque d'un convoi en hélico. On débute près de l'engin, on en prend le contrôle grâce à un menu d'action contextuel. On se retrouve dans les airs, avec un cockpit et un radar basique certes, mais tout à fait suffisant pour s'y croire. Une fois habitué au contrôle un peu étrange (qui se fait à la souris et au clavier, exactement comme lorsqu'on est à pinces), la maniabilité devient tout à fait correct, on peut alors foncer sur les camions d'approvisionnement ennemis en leur balançant des missiles guidés (on dispose d'un système de ciblage rudimentaire) et se rejouer « Apocalypse Now » pour quelques minutes. Évidemment, ce n'est pas comparable à un Apache Longbow ou un simulateur de ce calibre, c'est très arcade, très simplifié mais ça devrait suffire largement pour apporter une bonne dose de variété au gameplay.



RAMOUILLAGE



Il me reste à vous susurrer quelques mots de la réalisation. J'ai gardé cette partie pour la fin car, il faut bien l'avouer, la version de développement que nous avons eue entre les mains n'était pas parfaite de ce point de vue-là. Il y a du bon : la palette de couleurs est très réaliste, les décors sont crédibles, avec notamment des forêts et des villages entièrement modélisés. Il y a du moyen : l'I.A. oscille entre le bon et le médiocre, les textures sont parfois ratées, elles manquent de détails, les animations sont quelconques et pas particulièrement fluides. Et il y a de l'affreux : les textes des cinématiques sont lus par un synthétiseur vocal, les arbres sont des sprites 2D et, à moins de supporter un clipping de folie, il faut bien admettre que le jeu ramouille pas mal pour l'instant. Ramouiller, ça veut dire 10-12 images par seconde sur un Athlon 750 et une GeForce 2 GTS. Rassurez-vous, les développeurs ont encore six mois de temps devant eux pour optimiser tout ça et gommer les points noirs. Mais il n'y a pas de miracle, et il faut s'attendre à ce que Operation Flashpoint demande une grosse bécane, du genre de celles qui frôlent le giga-hertz, pour tourner correctement avec les détails à donf. Ne nous plaignons pas, car vu ce qu'il y a l'écran, c'est plutôt justifié.



Dans certaines missions, on aura l'occasion de voler des véhicules ennemis. Ici, une petite Jeep russe.

UN GROS potentiel

Ces quelques heures de jeu passées sur Operation Flashpoint nous confirment ce dont on se doutait déjà : le premier titre de Bohemia Interactive a clairement un gros potentiel. Les combats s'annoncent épiques, dans une atmosphère qui prend aux tripes. Ils devraient être bien enrichis par le côté tactique, lorsqu'on aura la charge d'une unité, et la possibilité d'emprunter n'importe quel véhicule sur le terrain. À sa sortie, le jeu comprendra aussi une grosse partie multijoueur, ainsi qu'un éditeur de missions que nous avons eu l'occasion de bidouiller et qui s'annonce très puissant. Si les développeurs tchèques prennent bien le temps de fignoler les détails et de bétonner la réalisation, Operation Flashpoint pourrait bien être une des grosses surprises de 2001.

De nombreux dialogues viendront ponctuer les missions. Pour l'instant, les lèvres des personnages ne bougent pas ; espérons que cette lacune sera corrigée dans la version finale.





C'est la TAILLE qui compte

Regardez bien votre beau 16/9 82 cm pour lequel vous venez de vider votre Plan d'Épargne Logement. Dans deux ans, il ne vaudra plus rien. Il sera has-been, out, ringard, limite kitsch. Tout ça à cause de Philips, qui annonce pour 2003 des écrans plats d'un mètre de diagonale pour moins de 3000 euros, presque une broutille comparé au prix actuel de ces engins. Le laboratoire de recherche de la firme, à Eindhoven aux Pays-Bas, met en effet au point une nouvelle technique qui permettra de réduire les coûts de fabrication de ces téléviseurs en utilisant un unique panneau LCD couplé à un prisme vibrant à 200 Hz sur du silicone transparent. Enfin bref, la chose à retenir, c'est qu'on pourra bientôt tous regarder « L'inspecteur Derrick » sur des écrans gigantesques, et ça, c'est un vrai progrès.



Les beaux jours reviennent. Mais qu'importe, parlons du magazine. Grand retour du pavé technique, qui rappellera des souvenirs aux lecteurs les plus fidèles. Mais si, rappelez-vous, euh, le pavé technique. Bon, l'idée est de séparer les données techniques d'un jeu (résolution, son, etc.) du reste du test. Je passe sur les avantages évidents que ça apporte à la lecture, d'autant que je me souviens avoir également trouvé plein d'avantages à sa suppression, à l'époque.
Cela dit, il est vrai qu'en ce moment, j'ai l'impression que les jeux s'apprêtent à franchir un nouveau palier, du fait de la montée en puissance exponentielle des cartes 3D ; la nécessité de traiter cette information à part en est la résultante logique.
Par ailleurs, le Top de la rédaction gagne une page : là aussi, la complexification des genres nous a conduits à revoir notre système de classement. Je prends les devants, nous savons que ce système n'est pas parfait. Tant qu'on s'en tient aux genres bien délimités, tout baigne, mais où mettre un jeu appartenant à plusieurs catégories ? Toujours dans un souci de m'éviter 100 000 mails, j'attire votre attention sur le fait que les jeux ne sont pas classés par ordres de préférence.

DITO

Cyrille Baron

Black & White & Add-on

Comme toujours lorsqu'il parle à la presse, Peter Molyneux a fait tourner des petites spirales au fond de ses yeux pour hypnotiser l'assistance et dévoiler une série d'add-on gratuits à Black & White (www.bwgame.com). D'après lui, ce seront les meilleurs add-on jamais développés de toute l'histoire de l'Humanité, et cela devrait changer la face du monde pour un bon moment. Ceux qui ont lu le readme.txt de Black & White me comprendront. Bref, ces add-on permettront, entre autres, de créer des skins pour sa créature, de la faire danser en rythme sur un MP3, d'entendre parler entre eux les villageois, et de pouvoir s'amuser sur une île sans dieux rivaux. Il nous annonce aussi l'arrivée d'un éditeur de niveaux, d'un patch pour profiter du LAN avec un seul CD et d'un prochain gros add-on, payant celui-ci, dont nous devrions avoir tous les détails le mois prochain.

Telex

Le suite d'Anno 1602 ne sera pas Anno 1603, ni même Anno 1703, mais Anno 1502. Vous me suivez ?

Beau départ

Pas la peine d'attendre les Game Cube et autres Xbox, on connaît déjà la console de l'année 2001 : c'est la Game Boy Advance. Nintendo a écoulé plus d'un demi-million d'unités au Japon quatre jours seulement après sa sortie, explosant du coup tous les précédents records de vente du secteur. Les gars de Joypad sont d'ailleurs partis en expédition sur l'archipel nippon pour en ramener quelques caisses, et ils ne décollent plus de F-Zero depuis leur retour. Ils scotchent aussi sur un jeu au concept ultra-simple mais impossible à expliquer, Kuru Kuru Kurujin, qui se transforme en drogue dure aussi rapidement que le Tetris de la première Game Boy. Et y a aussi Super Mario. Et Wai Wai Racing, trop bien celui-là. Cette petite merveille devrait donc suivre les traces de sa grande sœur et trouver sa place dans les cours de récré, les amphis de fac, les casernes et, plus généralement, dans tous ces endroits où l'on s'emmerde à mourir.



Vaporware, QUAND tu nous tiens...

« Salut les gars, nous, on s'appelle Indrema, et avec notre console L600, on va bouffer Microsoft, Sony et Nintendo réunis. Le secret de notre réussite ? Du Linux pour gérer la machine, avec des API graphiques de la mort qui tue, spécialement développées pour notre bébé. À sa sortie, il y aura déjà des centaines de jeux, on va enfoncer la concurrence, on va bouffer toute crue cette bande de loosers de l'ancienne génération. » Ça, c'était l'année dernière, ils étaient jeunes et fougueux. Quelques mois plus tard, les dures réalités de l'économie de marché ont pris le dessus, et Indrema est aujourd'hui au bord de la faillite financière. On se demande d'ailleurs si leur fameuse console L600 n'était pas finalement qu'un vague schéma gribouillé sur une nappe en papier après un dîner trop arrosé.

De la 2D en 3D

Talonsoft abandonne pour un temps les wargames hexagonaux programmés en Delphi, pour aborder un moteur 3D, vrai de chez vrai. Au programme : une palette de couleurs audacieuse, et de la gestion de polygones dont le nombre se compte sur les doigts d'une main de manchot. Bizarrement, ce sera plutôt un jeu de stratégie temps réel, et comme vous pouvez l'imaginer, le jeu se concentrera plus sur une reconstitution historique qu'un graphisme high-tech.



Je bOuffe à TOUS les RâtEliers

Grande première ce mois-ci, puisqu'on vient de découvrir un virus s'attaquant à la fois à Windows et à Linux. Il ne fallait pas être un réel génie pour débusquer ce dernier, mais plutôt passer des heures le nez fourré dans son dossier système pour y découvrir un fichier se nommant « Win32.winux ». D'après eux, ce serait plus un essai pour infecter les deux systèmes qu'un véritable produit dangereux. Tiens, tiens... Est-il vraiment utile de dire que c'est un fabricant d'antivirus qui, le premier, a découvert cette petite chose malicieuse, et que cette boîte doit probablement fabriquer des antivirus pour Windows et Linux ?

La news à la con du mois

Fishtank Interactive qui va éditer Arx (ce jeu très attendu avec lequel on vous bassine depuis un an) vient d'annoncer que le nom de ce dernier a changé. Pas totalement d'ailleurs, puisqu'il s'appellera désormais Arx Fatalis. Revirement aussi pour le thème, puisqu'il ne sera plus question d'un RPG heroic-fantasy inspiré de Thief et d'Ultima Underworld mais bel et bien d'un jeu de fight 2D où l'on incarnera les X-men, ainsi que le troublant Docteur Fatalis (d'où le titre). Réaction d'Ackboo qui lisait cette news bidon derrière mon dos : « C'est vrai, la news ? Ils sont vraiment passés d'un Thief-like à un jeu de baston 2D ?? ». Oh le con.

Les BeLLeS histOires de l'Oncle BrUno

Lors du salon du MILIA, il y a plus d'un an, Bruno Bonnell, le PDG d'Infogrames, annonçait bruyamment qu'il fallait que le prix des jeux baisse pour lutter contre le piratage. Aujourd'hui, Desperados, le dernier (excellent) jeu d'Infogrames, sort à 349 F. Mais attention, on trouve des jeux à 199 F, chez Infogrames : Les Turbo Schtroumpfs et Astérix maxi-delirium. L'opération est un succès sur toute la ligne : à ce jour, aucune copie pirate de ces deux jeux n'a été détectée.

DaNs l'espace aussi



Comme vous, oui, vous, amis lecteurs, les premiers astronautes à séjourner à bord de la station spatiale internationale ISS se sont arrachés les cheveux sur des problèmes informatiques. Pas des trucs dramatiques du genre « Oh mon Dieu, John, le calculateur s'est bipolarisé, nous avons perdu tous les paramètres de trajectoire, nous allons percuter Jupiter ! », non, mais des petites emmerdes du quotidien : disque dur d'un portable qui foire, problème de connexion au serveur e-mail (oui, ils reçoivent du courrier électronique là-haut), impossibilité pour les membres russes de lire les fontes cyrilliques sous Windows... Tout pareil que sur Terre, sauf qu'évidemment, ils n'ont jamais eu envie de balancer l'ordinateur par le hublot.

Fly ! 2, quelques NOUVELLES

Eh hop, une petite news un peu bidon, histoire de vous montrer les nouveaux screenshots de Fly! 2. La plus grosse nouvelle concernant ce jeu est, je vous le rappelle, un monde persistant, calqué sur le monde réel (avec météo et tout), sur lequel chaque pilote virtuel pourra se connecter, à n'importe quel moment, sans devoir créer une partie où se retrouvent deux pelés.





Boum la vAche

Ça n'a pas de rapport, mais ça m'a bien fait rire. Afin d'éviter de payer à l'armée les 200 dollars qu'elle réclame pour le transport par hélicoptère des carcasses de vaches, les fermiers australiens font exploser les bovins morts en les bourrant de dynamite. Une fois éparpillés, les morceaux de la bête sont picorés par les oiseaux ou emportés par les renards, ce qui a le double avantage d'être économique et de nourrir la faune locale. Un élu s'est indigné et s'inquiète des effets de cette pratique sur les visiteurs étrangers : « Les touristes veulent voir les collines de l'Australie vibrer au son de la musique, pas à celui des explosions de vaches », déclare-t-il. Ça dépend, si elles sont dynamitées en rythme, ça peut faire joli sur un morceau au didgeridoo.



A péri, Cube

Moi je l'aimais bien cet ordinateur. J'ai même envisagé de l'acheter un moment, rien que pour avoir le silence quand j'écris sur mon traitement de texte. Bon, à une plaque et demi le silence, ça fait cher le décibel en moins, c'est vrai. Mais malgré une conception révolutionnaire, le G4 Cube n'a pas séduit grand monde, et moins d'un an après sa sortie, Apple compterait l'abandonner. La production aurait même déjà cessé. Ce n'est qu'une rumeur, mais elle apparaît plutôt crédible quand on sait que la marque à la pomme vient de débourser 3,5 millions de dollars pour racheter les stocks d'invendus aux États-Unis. Notez, ils peuvent encore recycler l'unité centrale en tabouret design pour nains.

Crève, sale enflure de tromBONE !



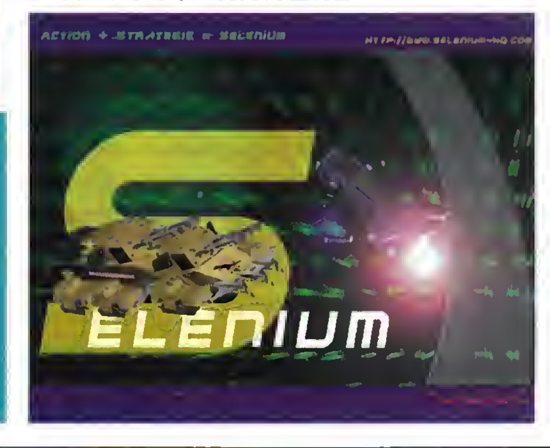
Coup de génie pour la campagne de marketing de Microsoft censée promouvoir Office XP. Au lieu de vanter les mérites de leurs produits, ils ont décidé de passer en mode autodérision et de s'attaquer à l'un des symboles les plus forts du pack Office : Clippy. Clippy, souvenez-vous, c'est ce petit trombone débile qui apparaît en bas à droite pour vous donner des conseils et qu'on ne peut plus décoller par la suite si on a le malheur de le laisser faire son nid. De par le monde, il y a donc des multimillionnaires qui décident du destin de Wall Street avec ce petit truc ridicule qui s'agite en bas de leur écran et qui leur explique comment sélectionner efficacement un groupe de mots. Clippy, encore surnommé « le petit trombone de chie » par mes soins, disparaît dans la prochaine version d'XP, dont le site officiel (www.officeclippy.com/) proposera un jeu java très cruel pour le torturer avec des agrafes. Pour mémoire, des tonnes de dossiers techniques avaient été écrits pour s'en débarrasser en bidouillant la registry ou en se fendant d'un programme en visual basic. Voir au www.zdnet.com/anchordesk/story/story_2589.html

Telex

Le concours du « C'est moi qui ai le plus gros » continue entre les fabricants de disques durs. Western Digital vient de passer en tête avec son modèle CaviarT, 80 Go à la pesée.

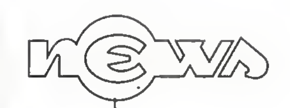
Aventures lunaires

Sélénium, c'est un projet de stratégie temps réel conçu par une grosse équipe comprenant quelques Français. Il est basé sur Orion 3D, un moteur du cru avec un superbe rendu. Pour le peu qu'on en a vu, c'est développé avec un bon esprit et une technologie adaptée.
www.zenaireurope.com/selenium/



Amour, Gloire et MP3

Épisode 271 : Après avoir mis en place un système de filtrage des morceaux musicaux copyrightés, Napster commence à reprendre du poil de la bête. Pauvre de lui ! De vileins internautes trouvent le moyen de détourner ces filtres et les rendent complètement inefficaces (insérez un bruitage qui fait « Ouin-ouin-ouin-ouin... »). Les transferts massifs de MP3 reprennent alors de plus belle. Napster croise les doigts très fort en espérant que les maisons de disques ne s'apercevront de rien. Mais, coup du sort, l'association des éditeurs musicaux américains a eu vent de ces dysfonctionnements et fait les gros yeux à Napster : elle le somme de trouver un nouveau type de filtrage inviolable, sous peine de retourner illico devant les tribunaux. Napster est très malheureux, car il sait qu'un tel système n'existe pas. C'est alors qu'il fait la connaissance de Carle, une jeune exilée cubaine au passé bien mystérieux...



Rock around the PlaNe



Le fabricant d'électronique militaire et civile Rockwell vient de laisser tomber ses investissements dans la société In Flight Network, dont le but était de fournir des accès Internet en vol, ainsi que des chaînes de télé à des avions de ligne. La raison invoquée est un développement du marché insuffisant à ce jour, ainsi que des compagnies aériennes ricaines un peu frileuses vis-à-vis de ce genre de services. Rockwell touchait déjà de près à Internet puisque les premiers modems Olitec étaient bourrés de composants de la marque. Les billets d'avion coûtant déjà si cher, on comprend que les passagers n'aient pas voulu les partager avec des routeurs sans aucune conversation intelligible.

Telex

Doom vient d'être annoncé sur Game Boy Advance. Non, ne rigolez pas, la nouvelle portable de Nintendo a largement les capacités pour le faire tourner.



Tigres de papier

Houba houba, le studio de production Vista Groups vient d'annoncer l'adaptation en jeu vidéo de « Tigres et Dragons », le film du réalisateur taiwanais Ang Lee récemment oscarisé. C'est d'ailleurs tout ce qui est annoncé, puisqu'on ne sait absolument pas en quoi consistera ce titre. Mon petit doigt me murmure néanmoins qu'on devrait trouver beaucoup de combats, avec des sauts de cabri, des armes blanches et des bottes secrètes de ninjas. Si la Chine ne balance pas des salves de missiles thermonucléaires sur Taiwan d'ici là, le jeu devrait sortir fin 2001 sur PC et début 2002 sur console (Xbox, Game Cube, PlayStation 2).

Cinemaware vole les riches

Les fanatiques de Defender of the Crown vont pouvoir se réjouir de l'arrivée des screenshots de Robin Hood, le nouveau volet de la série prévu sur PC. D'après ce qu'on a vu, on pourra y incarner un chevalier, un cheval ou même une lance. Mais aussi, attaquer des châteaux, se faire des nouveaux amis chevaliers, puis les affronter lors de duels courtois à coups de hache. Tout cela bien sûr chez Cinemaware.



Hyper-ordinateur

Le super-ordinateur du mois s'appelle en fait un « hypercomputer » et, malgré ce que laisse espérer son nom, il ne pèse pas trente tonnes et n'occupe pas la surface d'un terrain de basket. Construit par Star Bridge Systems et acheté par la NASA, le HAL se présente sous la forme d'un ordinateur de bureau classique, dans sa petite tour beige discrète, et renferme pourtant assez de puissance pour faire pleurer leur mère à une horde de Pentium 4 bossant en parallèle. Le secret de ce miracle, c'est l'architecture FPGA, pour « Field Programmable Gate Array », qui permet à l'unique processeur de la bête de reconfigurer physiquement ses circuits, à la volée, afin de s'adapter au mieux à la tâche qu'on lui demande. Demandez à votre Celeron de bouger un peu, vous verrez, il restera immobile, comme s'il ne vous entendait pas.

Au secours, les dingues reviennent !

Le dernier projet de loi américain idiot est vraiment idiot. Il consiste tout simplement à taxer les jeux vidéo et les films, non pas pour financer les cinémas indépendants ou les jeunes développeurs d'éducatels, mais pour compenser les actes de violences sexuelles. Le rapport ? Ces médias dépeignent tout simplement les femmes comme des « objets de gratification sexuelle ». Ben oui, c'est indéniable, les hommes préfèrent les femmes au grille-pain comme partenaire sexuel. La taxe se monterait à 7 francs par jeu, et cela se passe en Nouvelle-Angleterre.

DVD

SON

HAUT-PARLEURS

Ne vous contentez plus du son DVD. Vivez le grand frisson.

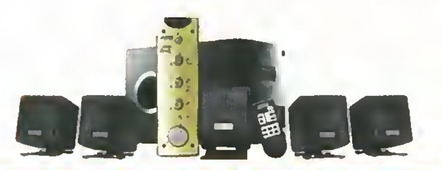
*Live the experience **

* Vivez l'Expérience

Avec les haut-parleurs PlayWorks DTT 3500 Digital, le son DVD prend toute sa dimension.

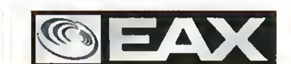
Plongez au cœur de l'action avec la solution Dolby® Digital surround audio la plus complète et la plus polyvalente : télécommande, entrée audio pour carte son PC, lecteur DVD de salon, consoles de type PlayStation 2, télévision...

N'écoutez plus le son DVD, vivez-le !









Menphis : Capitale mondiale de la résistance contre Napster





L'un des premiers CD musicaux « Napster-proof » va sortir bientôt. Ce ne sera pas le dernier 33 tours d'Eminem, ni de Metallica, ni même de Madonna ou d'Hervé Villard, mais d'un sombre crooner de la country-music nommé Charley Pride. Pour mémoire, les protections de CD demandent des changements techniques assez radicaux. Le procédé Macrovision (présent sur les DVD et K7 vidéos) par exemple, est tellement brutal qu'il fait parfois foirer les lectures sur divers supports, avec comme symptôme une image où la luminosité fluctue. BMG s'était aussi essayé à la protection contre la copie l'an dernier, avec un CD d'un groupe de métal germanique. Seuls 3 % des acheteurs avaient été capables de le lire avant que BMG l'enlève des bacs pour le rééditer. J'y pense, c'était peut-être aussi juste un groupe satanique, ou bien les paroles étaient enregistrées sciemment à l'envers…

Come get some

Toujours aucune date ferme et définitive pour Duke Nukem Forever, dont on se demande s'il sortira avant que le soleil ne se transforme en supernova et explose en faisant fondre notre planète. En revanche, on vient d'apprendre que les droits cinématographiques du personnage sont tombés dans l'escarcelle de Dimension Films (Existenz, Scream 3, Scary Movie, The Faculty...), qui va donc adapter les aventures du blond en t-shirt rouge sur grand écran. Le scénario s'annonce assez surprenant, puisqu'on y découvrira un Duke Nukem romantique et sensible, amoureux d'une jeune aristocrate dans le Paris de l'avant-guerre. Il devra déjouer les pièges de son rival Constenzo, un ténébreux séducteur italien, qui... ah non, je me suis gourré de communiqué de presse. En fait, il butera de l'alien pendant deux heures avec des gros canons qui font du bruit. Mais cette fois-ci, on est sûr que ce n'est pas Angelina Jolie qui aura le premier rôle.



Nouveau coup de sirène

Comme on pouvait s'y attendre, Westwood et Electronic Arts viennent d'annoncer un add-on pour Red Alert 2. Attention, on prend son souffle, voici la liste des nouveautés : 30 nouvelles unités et bâtiments pour les camps alliés et soviétiques, une campagne de 14 nouvelles missions solo, 10 nouvelles missions à jouer en coopératif, plein de nouveaux décors comme Seattle, Hollywood, la Transylvanie et enfin, le plus important, l'apparition d'une troisième faction, l'armée psychique de Yuri, avec sa tonne de nouvelles unités dotées d'armes mentales.
La sortie est prévue pour l'automne 2001.



Le golf, sport de haute technologie

Un club de golf de Dallas a commencé à louer des organizers Palm Pilot compatibles Bluetooth (standard de transmissions de données de Nokia Intel, Ericson et de leurs amis) à ses adhérents. Les voilà donc à gambader (ah non car ils louent aussi des voitures électriques) sur le parcours, à passer des ordres de vente en direct, et à passer la commande de leur repas au Club-house, juste avant de frapper la balle (ah non, car ils auront aussi loué Tiger Woods).

Le mystère de la chambre jaune

Panique à l'université de Caroline du nord. Cela faisait quelque temps déjà qu'ils avaient repéré un serveur Novel portant sur le réseau le numéro 54 et qui n'existait pas physiquement. La chose était énervante puisque tous les experts du cru s'étaient cassés la tête sur cette énigme, avaient convoqué d'autres experts de chez Novell qui, eux non plus, ne comprirent guère plus que les autres. Quelle était la réponse ? double identité d'un serveur ? numéro résiduel ? machine ayant été démontée dans la douleur et dont le corps astral était demeuré au même endroit ? Pas du tout : après quatre ans de ce petite jeu idiot, un ouvrier a eu l'idée d'examiner méticuleusement tous les câbles, et en a découvert un qui passait à travers une cloison derrière laquelle se trouvait la bécane en question, qui avait été murée par erreur.

Perle à rebours

Simon & Schuster Interactive a dévoilé Pearl Harbor, un jeu de navions de la Seconde Guerre mondiale développé par ASAP Games, qui nous proposera d'envoyer du militaire japonais au fond du Pacifique. J'avoue que la description du gameplay n'est pas d'une limpidité absolue. Apparemment, on contrôlera jusqu'à 14 avions différents en vue du dessus, avec des contrôles très arcade, et il faudra diriger leurs attaques à la torpille et leurs patrouilles de chasse. On pourra se faire une idée plus précise très bientôt, puisque le jeu devrait sortir dans les prochaines semaines.



UEFA Challenge

On vous en parlait au mois de mars, de ce jeu de foot édité par Infogrames et développé par sa filiale anglaise. On aurait voulu vous en dire plus, seulement voilà, il sera en magasin quand vous lirez ces lignes. De notre côté, on a bien reçu une version bêta, mais elle est tellement pas finie qu'on ne peut pas décemment vous en dire grand-chose : bugs divers, gros ralentissements, maniabilité un peu bizarre… même l'affichage du score ne fonctionne pas, c'est vous dire. En espérant que tout cela sera corrigé dans la version commerciale, nous en sommes réduits à vous conseiller, comme d'habitude, d'attendre le test du mois prochain avant de sortir les brouzoufs.



Y m'a vraiment culé

Le frisson de la honte, c'est un peu Microsoft qui me le donne en ce moment même. Ils viennent en effet d'annoncer qu'ils ne suivraient pas la norme USB 2 sur leur prochain OS, Windows XP. Naturellement, ça restera compatible avec l'USB 1.1, celui qui permet de faire fonctionner votre beau volant à retour de force. Mais il n'empêche, Microsoft va se mettre à la colle avec la technologie FireWire mise en avant depuis quelques années par Apple. Ça y est, le téléphone sonne, ce doit être tous mes amis Maceux dont je n'avais plus de nouvelles depuis quinze ans qui me rappellent pour me rire au nez.

Telex

Frog City, le développeur de l'inénarrable Imperialism, prépare Trade Empire, qui a pour thème le développement économique d'un village mésopotamien à travers les siècles.

Pokémons Saoudiens : la fin du jeu

À Dubai, dans les émirats arabes unis, des jeux de cartes, et tout spécialement les Pokemon, ont été bannis par un édit prononcé par les autorités religieuses. Celui-ci ferait (en théorie) autorité pour tous les croyants du monde arabe. La petite centaine de Pokemon de toutes les couleurs a donc été reconduite à la frontière et a été priée de ne plus venir pervertir la jeunesse du cru. La loi issue du comité pour la recherche scientifique et islamique a conclu que les Pokemon « possédaient les esprits » des enfants et promouvaient le sionisme et les paris. Ils font notamment référence à des pouvoirs symbolisés par des formes dont l'une d'entre elles ressemble (si on la regarde les yeux mi-clos dans une pièce aux volets fermés) à une étoile de David. Si si, ce sont des adultes.

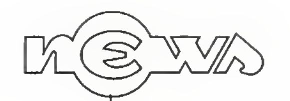
Soignons notre anxiété

Des fois, quand on est parano et qu'on se balade sur le Net, on fait n'importe quoi. Par exemple, on possède deux ou trois firewalls empilés les uns sur les autres et on n'utilise Windows 2000 qu'en mode administrateur. Mais souvent, quand Zone Alarm se met à couiner et que l'on voit « Incoming connexion » s'afficher en clignotant, on ne sait plus trop si c'est notre chat qui rentre par le port 456 ou un cheval de troie. Du coup, il est utile d'avoir une liste à jour des ports sensibles utilisés par les attaques de toutes sortes. La liste complète du flippé est au http://netcop.com/common/common.html?form=../scanner/portlist.html

Signez là

C'est officiel : une signature électronique a désormais la même valeur juridique en France qu'une signature traditionnelle. Un décret publié au Journal Officiel vient d'entériner la décision. Satan aurait déclaré : « C'est cool, ça va m'éviter plein de déplacements. »





Rumeurs d'avant-salon

Blizzard travaillerait (notez le conditionnel) sur un shoot à la 1[re] personne depuis au moins un an, avec un moteur graphique programmé spécialement pour ce jeu. Autre bruit de couloir à prendre avec des pincettes : les développeurs californiens seraient en train de bosser sur un jeu de rôle massivement multijoueur basé sur l'univers de Diablo, qui pourrait s'appeler Diablo Online. Enfin, dernière rumeur à vous susurrer : la bande-son de Warcraft III pourrait être composée de vieilles chansons de Corbier remixées en version techno-hardcore par le DJ vedette du Domino's, un des meilleurs night-clubs de Mâcon. On y verra sûrement plus clair d'ici quelques semaines lors du salon de l'E3, où Blizzard devrait faire quelques révélations.

Star Wars : Battle for Nabeurk

C'est le dernier jour du bouclage, le moment des news, et nous venons de recevoir Star Wars : Battle for Naboo. Oh surprise, le jeu est déjà en vente à l'heure où je vous écris (249 francs), c'est-à-dire quinze jours avant que vous me lisiez (oui, bon, on a les paradoxes spatio-temporels qu'on peut, hein). Bien entendu, je n'ai pas le temps de le tester convenablement, je n'ai joué que dix minutes, et ma déontologie m'interdit de donner un avis sur… Ah, on me signale que mon professionnalisme m'autorise à expliquer que ce clone mal fichu de Rogue Squadron est très moche, insupportable à manier, et que, selon toute vraisemblance, nous serons conduits, la mort dans l'âme, à le massacrer lors du test, le vrai. 249 francs. Ah ah.



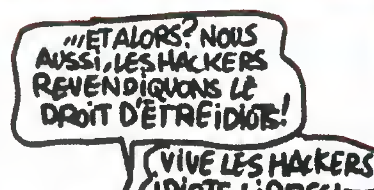
Seul avec Alone

Je me souviendrai toujours de mes heures de jeu passées avec Alone in the dark, premier du nom. Rien que la scène d'ouverture dans le grenier, où tout était calme jusqu'à ce qu'une forme s'agite devant la fenêtre, brise la vitre et s'avère être un gros… Quoi déjà ? Ah oui, un gros poussin dégénéré. Ahh, la mini-énigme du cendrier fumant ou celle des statues dans l'escalier principal… Quels souvenirs que ces plans fixes où se mouvait le personnage, ou bien ce système génial de screenshots illustrant les différentes sauvegardes du jeu. Encore maintenant, j'ai des petits frissons de plaisir qui me parcourent les cervicales en pensant à la somme d'idées géniales que ce jeu contenait. Reste que la qualité des suites de ce grand titre, après le départ de Frederick Raynal, ont été plus que discutables. Alors qu'on repart pour une nouvelle mouture, on pourrait craindre le pire, sauf que ces images donnent tout de même envie d'y croire. Attendons Alone in the Dark 4, donc.

Rune 1 et demi

Vous ne connaissez pas Rune ? moi si. Je viens de passer dix jours à couper des têtes et à pousser des hurlements en norvégien médiéval. Après quelques longues heures dans l'enfer viking à taper sur les petits crabes et sur les champignons magiques, j'ai réussi à remonter à la surface in extremis, juste avant de me faire castrer par des gnomes. Pour prolonger le plaisir, Human Head Studio sort un add-on, Halls of Walhalla, qui comprendra, entre autres choses, deux nouveaux modes de jeu multijoueurs : Basic Arena et (bien sûr) Headball. Ça m'a tout l'air de sentir bon le Bloodball, tout ça.

Le futur martyr de la semaine





On connaissait les écoterroristes ; maintenant, il va falloir inventer l'expression Linuterroristes.
Ne sachant plus quoi faire pour promouvoir cet O.S. gratuit sur lequel on peut faire tourner une trentaine de jeux, un jeune idiot (on le suppose jeune et idiot) a lancé un worm sous la forme d'un e-mail. Celui-ci, intitulé « A great Shockwave Flash Movie », laisse à penser que la lettre contient un film fait avec cette technologie omniprésente et lourdingue. Lorsqu'il est exécuté, il envoie une copie de lui-même à tout votre carnet d'adresses et renomme vos fichier mp3, jpeg, et zip en rajoutant « Changez au moins pour Linux ! », et prévient qu'il aurait pu « faire beaucoup plus de dégâts, comme effacer complètement votre disque dur ».
Il faudra qu'il le répète bien fort, ce mantra, quand une équipe de SWAT viendra lui défoncer les dents à coups de crosses de M-16.

Mauvaise foi

Surtout, je ne voudrais pas avoir l'air de critiquer (c'est vrai que déjà, cette phrase…), mais j'ai beaucoup ri en voyant la dernière bande-annonce du film « Tomb Raider », que l'on peut découvrir sur le site du http://www.tombraidermovie.com/ (à conseiller aux fans). Et pourtant, Dieu sait si j'ai regardé ça dans un esprit objectif. Ce petit film Quicktime commençait bien : le montage était OK, les lumières (quoiqu'un peu sombres) très correctes, le jeu des acteurs étonnement sobre, et la réalisation assez pro et plutôt inventive. Tout, mais tout avait l'air très prometteur, jusqu'à ce que la première image apparaisse. En tant que fan du premier jeu, j'ose espérer que le film sera un poil plus intelligent que la bande-annonce.

Les joies de la poudreuse

Motocross Madness, c'était bien non ? Oui oui, c'était bien. Alors vous allez être content d'apprendre que des développeurs suédois, Daydream, nous préparent un petit simulateur de scooter des neiges qui, d'après ce qu'on en sait, devrait ressembler pas mal au jeu de moto de Microsoft. Au programme, une quinzaine de courses qui se dérouleront aussi bien en pleine nature que dans des stades remplis de gens en doudoune, trois engins différents qu'on pourra régler à son goût, et surtout plein de guignolades à faire en l'air, du Kamikaze au No Footer, en passant par le Nac Nac et le Cliff Hanger. Le tout sera saupoudré d'un gameplay bien arcade comme on les aime, nous, les gens simples. Ça va s'appeler Ski-Doo X-Team Racing, et ça devrait sortir en Europe quelque part avant septembre.



Les absents auront toujours tort

On sait déjà qu'il y aura deux absents de marque lors de l'E3, le plus gros salon de jeux vidéo du monde de la planète qui se déroulera à la mi-mai : Team Fortress 2 et Doom 3. Valve et Id Software ont en effet annoncé que leurs titres respectifs ne seraient pas présentés lors de l'événement. Bien dommage. Toujours au rayon des jeux de shoot les plus attendus du moment, on a appris que 3D Realms allait enfin se décider à nous montrer Duke Nukem Forever en action. Une vidéo du jeu sera présentée sur le salon, on ne manquera pas de vous en parler lors de notre compte-rendu, en faisant plein de commentaires méchants du style « Pfff, quatre ans pour nous pondre ça, ils abusent », ou encore « Ouaip, c'est mignon, mais ça a l'air moins fun que Wai Wai Racing sur Game Boy Advance ».

Un budget de trop

Après plus d'une décennie d'émissions télé pitoyables sur les jeux vidéo (souvenez-vous de Vitamine), et d'une autre adaptation (Wing Commander) assez navrante de jeu en film, voici maintenant Gamer, un long métrage français. Sa bande-annonce donne le ton en dispensant les uns après les autres le Top 10 des stéréotypes imbéciles du créateur de jeu : celui-ci, un repris de justice, évolue dans un univers moche aux couleurs vives, n'a pas l'ombre d'un diplôme en poche, s'imagine semer des flics sur le périf lors de courses virtuelles dans son cerveau de dingue, et réunit une armée complète de deux programmeurs (dont un gros barbu) pour produire une « démo ». Celle-ci sera d'ailleurs chipée par Arielle « Dombasle », qui y incarne une méchante superconceptrice de jeu. Le concepteur de jeu n'est pas content. Le regard tourné vers l'infini, il s'exclame « Ils ont pris mon idée, ils en ont fait un jeu, ces bâtards !!! ». Cela ressemble à un mix entre Tron, Taxi et La Haine. Cela pourrait être du Besson, mais même pas.

Telex

Microsoft et NTT Communications viennent d'annoncer une alliance stratégique pour créer un service de jeu en ligne japonais dédié à la Xbox. C'est la technologie ADSL qui, dès 2002, devrait servir à relier entre elles les miyons de consoles que Microsoft espère bien refourguer au Japon.



Le RetOur de lA petite aVenTure

Revolution Software vient d'annoncer qu'ils sont en train de développer, pour PS2, Xbox et PC, le troisième volet des Chevaliers de Baphomet. Ce nouveau jeu d'aventure, qui se nommera The Sleeping Dragon, sortira en 2002. Charles Cecil, le génial développeur de cette série (qui a parfois fait la nique aux jeux LucasArt du point de vue qualitatif) promet des tas d'innovations techniques, dont un monde en full 3D. Pour mémoire, Revolution Software avait introduit des détails inédits dans les jeux d'aventure classiques, tels que les effets de (vraie) transparence, de fumée, mais aussi des visages et personnages vectorisés. Les héros de l'aventure seront toujours George Stobbart et sa copine, la brune Niço. Un jeu à suivre, pour ceux qui aiment encore le genre.

Le gAdGet de 2002

Microsoft vient d'annoncer que ses deux partenaires principaux pour l'élaboration du Tablet PC seront Compaq, qu'on ne présente plus, et Transmeta, une jeune société spécialisée dans les processeurs à faible consommation électrique, qui compte notamment dans ses rangs le créateur de Linux, Linus Thorvalds. Le Tablet PC, pour ceux qui ne connaissent pas, est une sorte de Palm Pilot en dix fois plus gros et dix fois plus puissant. L'engin devrait cumuler les inconvénients des Pocket PC (pas de clavier, autonomie limitée...) et ceux des PC de bureau (trop gros pour rentrer dans une poche). Enfin bon, les costard-cravate du département marketing de Microsoft semblent y croire à donf, alors on ne va pas les décourager. Les premiers Tablet PC devraient arriver dans les attachés-cases des jeunes cadres dynamiques vers 2002, et feront tourner Windows XP.

ÉtOnNant InTel

La Commission européenne va enquêter sur les pratiques commerciales d'Intel, qui inciterait d'une manière déloyale les gros constructeurs informatiques à ne pas céder aux sirènes de la concurrence. En clair, Intel accepterait de financer certaines campagnes de pub pour les PC de ses partenaires (comme Compaq, Gateway, Dell ou encore Acer), avec le petit logo « Intel Inside » dans un coin, à la condition qu'ils n'aillent pas faire leurs emplettes chez AMD et les fabricants de chipsets taiwanais pour leurs autres produits. Je propose immédiatement à la Commission Européenne d'ouvrir une seconde enquête, toujours sur Intel : comment s'y prennent-ils pour fabriquer des processeurs qui soient à la fois moins performants et plus chers que ceux d'AMD ?



Le wargame de trop

Les gars de chez Talonsoft nous sortent des wargames militaires depuis des temps immémoriaux, et il ne faut pas s'étonner si, au bout d'un moment, ils sont à court d'inspiration. Pour leur dernier titre, il leur a fallu se creuser les méninges. Les guerres napoléoniennes ? Déjà fait trente fois. La guerre de Sécession ? Le marché est déjà over-saturé. La Seconde Guerre mondiale ? Trop classique. La première alors ? Trop boueux. La guerre du Vietnam ? Ça ne se vendra jamais aux États-Unis. La guerre du Golfe ? Pas assez glorieux. La guerre des Pokémons contre les Digimons ? Les licences sont hors de prix. Il leur restait bien les guerres israélo-arabes, mais vu l'actualité un peu chaude dans cette région du globe, ils se sont abstenus, parce que, vraiment, ça aurait été un poil trop opportu... Euh attendez je vérifie... Ah si, finalement, ils vont bien nous sortir un wargame au tour par tour retraçant la série de conflits durant laquelle les pays arabes et les Israéliens ont engagé un processus de paix à coup d'obus dans la tronche, entre 1948 et 1973. Et quand on aura fini le jeu, on aura sûrement droit au patch « Sharon visite le Mont du Temple », qui rajoutera des niveaux supplémentaires...



PhOto-myStèRe

Il y a quelques mois déjà, on avait appris que Ensemble Studios, la boîte de Bruce Shelley qui nous a pondu la série des Age of Empires, énorme carton commercial en France, bossait sur un nouveau jeu, désigné seulement par le nom de code « RTS3 ». Avec un peu d'imagination, on pouvait se dire que Age of Empires était leur « RTS1 », Age of Empires 2 leur « RTS2 », et que ce projet top-secret serait donc tout simplement le troisième opus de cette grande saga. Rien n'est confirmé pour l'instant, mais Ensemble vient tout juste de publier les premières photos d'écran de « RTS3 » (juste à côté, voilà, ici) et comme vous pouvez le constater, ça semble confirmer les prédictions astrales. Ensemble Studios ne devrait pas tarder à lever le voile sur ce titre, et nous aurons sûrement plein de détails à vous donner en pâture dans les prochains numéros.

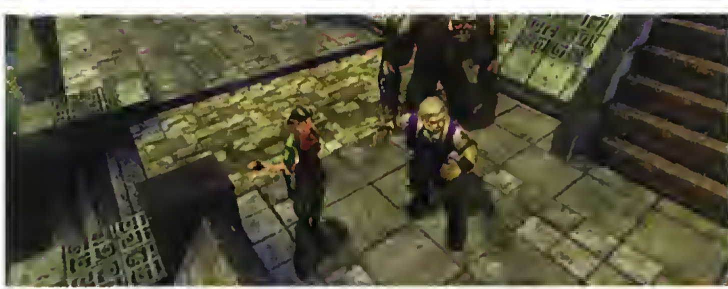
GrOOve champion

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle pour les fans d'Interstate 76'. La bonne, c'est que trois ans après, en l'ayant réinstallé (sans le patch 3d), le gameplay de ce jeu s'avère toujours aussi fantastique. La mauvaise, c'est qu'il ne s'installe et ne se lance qu'au bout de nombreux essais infructueux. Si j'ai saisi l'occasion de vous en parler, c'est parce qu'on peut trouver, sur le Net, une page en java pour créer ses voitures en ligue AVA assez facilement : http://www.the-ava.net/Ladder/cardesigner/index.html

SEGA sur Xbox

À la longue liste des développeurs japonais bossant actuellement sur Xbox, on peut désormais rajouter Sega, qui s'est récemment reconverti dans la création de jeux vidéo pour les consoles de ses anciens concurrents. Le petit hérisson bleu annonce pas moins d'une vingtaine de titres disponibles sur la machine de Microsoft lors de sa sortie, à l'automne 2001. Dans le lot, on devrait notamment trouver Sega GT 2 et Panzer Dragoon. Aucune console américaine n'a jamais cartonné au Japon, mais Microsoft compte bien faire exception à la règle en mettant les bouchées doubles pour s'imposer sur le marché nippon. Des bouchées à la vapeur, bien sûr (ça serait une bonne vanne mais tu confonds Japon et restau chinois, ndrc).

Les pRojEts de l'île NOIRE



Changement de cap pour Black Isle qui se lance dans les moteurs en vraie 3D. Après avoir baldurisé avec le talent qu'on lui connaît, le développeur a annoncé la production d'un nouveau jeu PC nommé Torn. Pour ce qu'on a pu en voir, le monde de ce dernier est aussi basé sur un univers médiéval-fantastique. Il reposera sur un moteur 3D en temps réel, qui n'est autre que la nouvelle mouture du Litech Engine 3.0. Aucune surprise pour le moment au sujet du contenu du jeu qui se déroulera dans le royaume magique de Orislane, et dont les protagonistes seront humains, elfes, orcs. Là où ça devient un peu moins sinistre, c'est que la création des personnages est basée sur S.P.E.C.I.A.L, un acronyme désignant les règles existant déjà dans Fallout 1 et 2, favorisant bien plus le développement d'un système basé sur les compétences que sur les classes de personnages, à l'instar de Baldur's Gate. Le site officiel du jeu est au http://torn.blackisle.com/

Telex

Une nouvelle extension pour le jeu de construction d'Impressions Games, Zeus : Master of Olympus, devrait sortir durant l'été. Cet add-on s'appellera Poseidon et permettra de construire la ville sous-marine de l'Atlantide.

Regarde mamie, je surfe !...

Comment faire plein de blé en vendant quelque chose d'inutile et très cher ? Pas facile, c'est tout un art dans lequel est passé maître notre ami de longue date... tant de savoir-faire résumé en un seul chiffre : 20 000. C'est le nombre de clients de France Télécom à utiliser des services WAP. Leur facture s'en voit en moyenne rehaussée de 25 %, soit 60 francs. En gros, ces utilisateurs sont les possesseurs de sites WAP qui vérifient quotidiennement, depuis leur téléphone portable, si leur site ne sert vraiment à rien.



FAITES VOTRE JEU !

C'est vrai ça, vous êtes là, à râler que les jeux sont pas ci ou pas ça, mais vous restez les bras croisés. À Joystick, on en a assez et on va voir enfin qui sont les vrais Jedi parmi vous. Pour ça, les gars qui font un site et un magazine de jeux vidéo se sont associés avec des gars qui font un moteur 3D professionnel (4X Technologies, développeur du moteur Phoenix 3D) et des autres gars qui éditent des jeux vidéo (Wanadoo Édition, qui a digéré Index+). Tous ensemble, on est plein de gars.

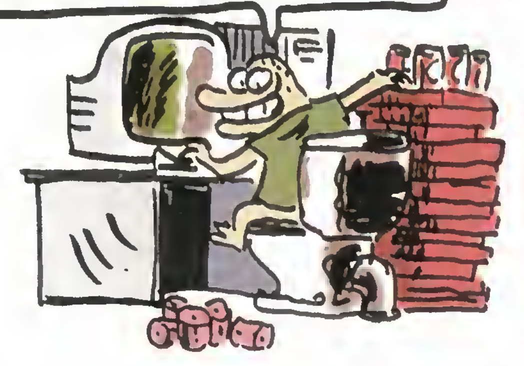


ET ON VA METTRE LE PAQUET

Cette fois, on se la joue gros bras : on lance un concours de création de jeux vidéo, et le premier prix vaut pas moins de 300 000 francs. Oui, TROIS CENT MILLE BALLES ! Ah, nous on est comme ça : quand on déconne plus, on plaisante pas. Mais pas question de vous filer les brouzoufs pour que vous alliez tout claquer en white spirit sur les plages de Bretagne. Non, nous, on fait gagner de l'utile, du pro, de la haute technologie : la licence complète d'un moteur 3D qui a fait ses preuves pour réaliser votre projet de jeu. Et comme on a mis Wanadoo Édition dans le coup, si votre projet leur plaît, paf : on vous colle des menottes et vous allez ramer avec les autres esclaves dans une cave de France Télécom pour faire avancer les connexions à haut-débit de la rédaction de Joystick. Détendez-vous, je plaisantais : si on s'associe avec un éditeur de jeux, c'est bien évidemment pour faciliter les contacts et maximiser les chances pour que vous décrochiez un contrat.

C'EST OUVERT À TOUT LE MONDE ?

Bon, je ne vais pas vous cacher la vérité : pas besoin d'être un aigle du C++, mais ce concours demande de s'y connaître en matière de création graphique. Il faut posséder et maîtriser le logiciel 3D Studio Max et avoir une certaine expérience en matière de développement multimédia, que ce soit en amateur (développement de Mods, par exemple) ou de façon professionnelle (infographiste, level-designer, etc.). Les inscriptions peuvent être individuelles, mais la constitution d'équipes, petites ou grandes, est fortement conseillée. Les sociétés déjà constituées sont également les bienvenues.
Les candidats recevront les outils nécessaires pour réaliser une démo (non interactive) de leur projet, c'est-à-dire l'outil d'édition de Phoenix 3D (4X Studio Builder) et son plug-in 3DS Max.
Ils auront accès à un forum dédié de Joystick.fr où le service technique de 4X Technologies répondra à leurs questions.
Sinon, il n'y a aucune restriction quant au type de jeu que vous voulez développer : plate-forme, action 3D, shoot, gestion, stratégie temps réel ou jeu de rôle, tout est possible. En plus, Phoenix 3D est un moteur multi plate-forme, donc même si la démo se fait sur PC, vous pouvez parfaitement concourir avec un projet destiné à une console. Mais bon, ça nous ferait de la peine.





JE SIGNE OÙ ?

Tout va se passer à travers le site www.joystick.fr. Le 3 mai 2001, une description complète et détaillée du concours sera mise en ligne. Vous aurez un mois pour réfléchir à la question, et ensuite, vers le 1er juin, on ouvrira les inscriptions. Elles seront closes à la fin du mois pour que les candidats reçoivent les kits de développement début juillet. Remise des copies le 15 septembre. Non, vous n'allez pas bronzer cet été. Ou alors, c'est qu'il y a une lampe UV cachée dans votre moniteur.

Ivan Le Fou

HanDisPorT

L'annonce fit grand bruit dans toute la communauté des joueurs professionnels : le CPL World Championship, le plus gros tournoi de l'année en matière de jeu en réseau, doté de 150 000 dollars de récompense en cash, allait se dérouler sur Counter-Strike, beaucoup plus populaire que le bon vieux Quake 3 traditionnellement utilisé lors des compétitions. C'est un peu comme si on vous annonçait une épreuve de tricot au Bac alors que vous avez passé deux ans à réviser les Maths et l'Histoire-Géo. Certains joueurs ont menacé de s'ouvrir les veines avec les bords coupants de leur carte graphique, d'autres ont organisé des attentats à la bombe lors des lan-party, bref, cette décision ne fut pas du goût de tout le monde. Quelques semaines plus tard, sous la pression, la CPL a finalement décidé de revenir à Quake 3 pour son tournoi majeur. Des fois, il se passe des choses très importantes sur cette planète, et si ce n'était pas nous qui vous les racontions, vous ne seriez même pas au courant.



Telex

Cryo et le studio italien Trecision vont développer Zidane Football Generation, un jeu avec du football et du Zidane dedans.

Le 17 pouces de Claude François



Hewlett-Packard vient de bredouiller, un peu gêné, que certains de ses moniteurs 17 pouces pouvaient envoyer une bonne décharge électrique aux utilisateurs s'ils touchaient certaines parties de l'écran. Ça ne concerne que 0,01 % des moniteurs de la marque, vendus uniquement sur le continent américain.

L'éditeur universel

Discreet a dévoilé, lors de la dernière Game Developer's Conference, un nouveau programme particulièrement intéressant pour les joueurs. D'habitude, lorsqu'on veut s'amuser à modifier son jeu favori, à créer ses propres niveaux ou modèles de persos, il faut se familiariser avec un nouvel éditeur 3D complexe, mémoriser de nouveaux raccourcis clavier, comprendre une interface inconnue, etc. Discreet veut justement changer tout ça en proposant aux développeurs un éditeur standardisé, commun à tous les jeux, qui permettra aussi bien de créer une carte pour Doom 3 qu'un nouveau Boeing pour Flight Sim. Les joueurs installeront le « gmax », un éditeur 3D de base, gratuit et compatible avec 3DS Max, puis y ajouteront des Game Packs, sortes de plug-in programmés par les développeurs pour tenir compte des spécificités de leur jeu. Microsoft est déjà intéressé, et livrera un Game Pack avec Flight Simulator 2002, Train Simulator, et le prochain Combat Flight Simulator.

Révisions online

Youpi, l'université par Internet arrive... Le MIT, le prestigieux institut technologique du Massachusetts, projette de mettre tous ses cours en ligne dans les dix prochaines années. Mathématiques, Physique, Informatique, Architecture, Sciences Humaines, il y en aura pour tous les goûts, et ce sera totalement gratuit. En France, le site payant U3K (www.u3k.fr) vient d'être lancé et propose des cours de fac en ligne, avec vidéo au format Real et support textuel. Pour l'instant, on ne trouve que du Droit, mais d'autres matières devraient bientôt être disponibles (Histoire, Économie, Philosophie, Maths, Chimie...). Le but n'est pas de délivrer des diplômes, mais de permettre aux étudiants de réviser plus efficacement. Jetez un coup d'œil au cours de démonstration, la jeune femme qui le présente a de grands yeux noirs plein de malice, j'aime beaucoup.

Les coins sombres de Headfirst



Vous vous souvenez sans aucun doute de l'interview pour Cthulhu : Dark Corners of The Earth, vieille d'un an. Depuis lors, Headfirst, le développeur anglais, n'a pas vraiment voulu donner signe de vie aux médias, à part pour une vidéo plutôt impressionnante qu'ils ont diffusée sur un site allemand. Il semblerait toutefois qu'ils commencent à sortir de leur trou. On trouve un entretien assez intéressant sur le site de Gamespy, où le chef de projet nous apprend, pêle-mêle, que le jeu se déroulera en 1920, qu'on se baladera dans une vingtaine d'environnements très différents, et qu'il s'est notamment inspiré du roman « Shadow Over Innsmouth », qui raconte comment la famille d'Ackboo est devenu une famille de Deep-one (profonds) qui a enfin rejoint l'océan. Pour l'instant, les textures et le moteur sont assez originaux, dans un style très Half-Life, et le tout devrait sortir pour le premier trimestre 2002.

eRACER

Après Off Road, testé le mois dernier, Rage Software nous revient avec un nouveau jeu de caisses. eRacer est un jeu de rallye avec un nom e-branché. Mais rien à voir avec un Colin McRae. Les circuits que j'ai pu voir sont en milieu urbain, voire dans des centres commerciaux (sauf qu'on peut pas éclater les vitrines comme dans le très fameux Midtown Madness). Contrairement à son prédécesseur qui s'avérait un brin spongieux dans les sensations, eRacer propose un pilotage qui lorgne du côté de la simu. Limite Holiday on Ice dans les freinages, le train avant ayant tendance à accrocher beaucoup plus que les roues arrière. La difficulté s'avère donc bien présente. On devra s'agripper au volant pour essayer de battre le programme, aucun réglage de difficulté n'étant proposé. Les voitures adverses ont vite fait de nous pousser au tête-à-queue. L'inverse est moins évident à réaliser.

Là on voit pas, mais ça gigote à mort en vue interne.

GENRE
Course simulation

EDITEUR
Ubi Soft

DEVELOPPEUR
Rage Software

SORTIE PREVUE
Juin 2001



Ça se frictionne avec les concurrents. Les dégâts seront gérés.



Reste que c'est une version de preview. D'ici la finale, nos amis développeurs sont tout à fait capables de peaufiner le gameplay. Ou bien de ne pas le faire. Et là, je peux pas être plus précis, mmh.
On connaît la réputation de Rage Software de Michel-Ange du moteur 3D qui tue. Eh bien côté réalisation, eRacer ne nous a pas collés au plafond. Les modélisations des voitures et les décors sont corrects, sans plus. Explosions à la sortie du pot, traces de gomme et autres fumées répondent à l'appel. À noter un effet de réflexion sur l'eau, pas mal du tout.
Plusieurs modes de jeu seront bien évidemment proposés, avec un championnat et de nouveaux bolides à débloquer, pour les plus persévérants. Je sais, on aura vu des previews plus joyeuses. Ceci dit, je viens de voir la bobine de Fishbone en train de tester mouhahaha F1 World Grand Prix. À côté, eRacer sera un pur chef-d'œuvre. Mais comment que je m'avance trop, là. Un peu de discipline. On en saura plus lors du test du mois prochain. Voilà.

iansolo



Le nouveau Red Storm

Après avoir essoré Rogue Spear avec moult add-on (Urban Ops, Covert Ops et bientôt Take Down, une nouvelle campagne développée par le studio coréen Kama Digital), les soldats d'élite de Red Storm se décident enfin à nous dévoiler leur prochain jeu de shoot tactique : Tom Clancy's Ghost Recon. On abandonnera le groupe Rainbow 6 pour incarner cette fois l'unité « Ghost » de l'armée américaine. Nos petits bonshommes auront à opérer en territoire ennemi pour des missions délicates, en collaboration avec les troupes de l'OTAN. Ils pourront recevoir l'assistance de tanks ou d'hélicoptères, et ils seront armés avec les derniers prototypes de flingues sortis des centres de recherche militaires. Le gros changement par rapport aux précédents shoots de la maison devrait être la disparition de la phase de planification, au profit d'un nouveau système de commande des hommes en temps réel, pendant la mission. Voilà, c'est tout ce qu'on sait pour l'instant sur ce titre, mais on garde le réticule du viseur dessus. Le jeu sera dévoilé dans quelques semaines, lors de l'E3 2001. On pourra alors vous en reparler plus longuement.

Telex

Activision vient d'acquérir la licence « Spider-Man » (un film est prévu pour mai 2002) et adaptera les aventures de l'homme-araignée en jeu vidéo et en 3D. Sortie prévue pour l'automne 2001.

La phrase à la con du mois





Pas de retard pour la



Promis pour le mois de mars, les nouveaux kits de développement pour Xbox n'étaient toujours pas arrivés sur les bureaux des programmeurs début avril. Entre deux lignes de coke, Brad, l'analyste boursier, et son pote John, l'expert en valeur technologique, en ont donc déduit que Microsoft accumulait du retard sur son planning et pourrait repousser la sortie de la Xbox. Résultat : le cours des actions des éditeurs de jeu vidéo, comme Activision, Electronic Arts, Take 2 Interactive ou THQ, ont subi une petite chute. Microsoft a mis les choses au point quelques jours plus tard en annonçant que non, ils n'étaient pas à la bourre et que oui, leur console serait sur les étals à l'automne, comme prévu. Alors, Brad et John sont retournés à leur pipe à crack.

TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS

EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE

Par jugement contradictoire, rendu par le Tribunal Correctionnel – 31ème chambre correctionnelle – **le 19 septembre 2000.**

LEMOINE Laurent Né(e) le 15 octobre 1974 à Issy les Moulineaux
A été condamné(e) à 6 mois d'emprisonnement avec sursis Confiscation du matériel saisi Destruction des cédéroms contrefaisants.
Pour :

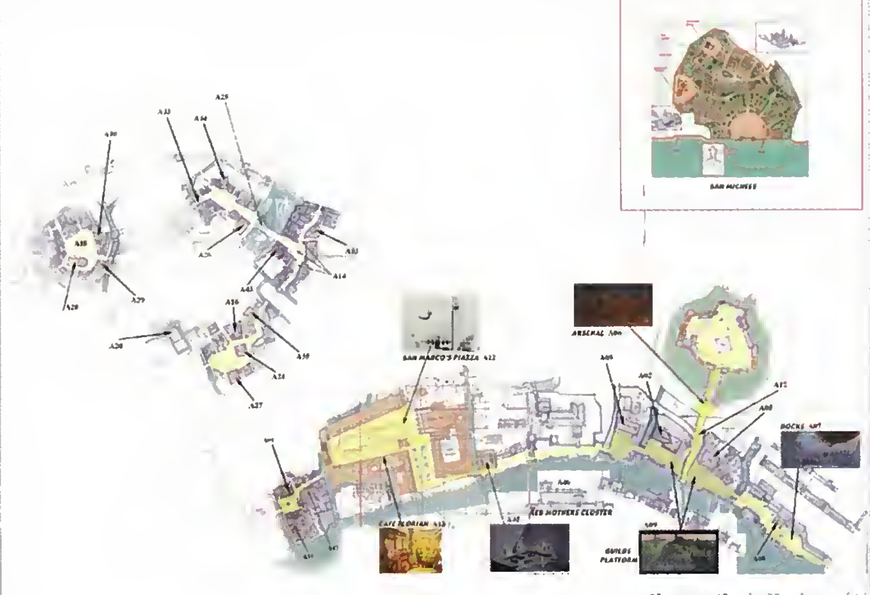
Contrefaçon par édition ou reproduction d'une œuvre de l'esprit au mépris des droits de l'auteur – depuis janvier 1997 et jusqu'en septembre 1998 – à Bois d'Arcy (78),
faits prévus par l'ART. L.335-2 AL.1, AL.2, ART.L.335-3, ART.L.112-2, ART.L.121-8 AL.1, ART.L.122-3, ART.L.122-4, ART.L.122-6 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C.PROP.INT.

Contrefaçon par diffusion ou représentation d'œuvre de l'esprit au mépris des droits de l'auteur – depuis janvier 1997 et jusqu'en septembre 1998 – à Bois d'Arcy (78),
faits prévus par ART.L.335-3, ART.L.335-2 AL.2, ART.L.112-2, ART.L.121-2 AL.1, ART.L.122-2, ART.L.122-4, ART.L.122-6 C.PROP.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L. 335-7 C.PROP.INT

Recel de bien provenant d'un délit puni d'une peine n'excédant pas 5 ans d'emprisonnement – depuis janvier 1997 et jusqu'en septembre 1998 – à Bois d'Arcy (78),
faits prévus par ART.321-1 C.PENAL. et réprimés par ART.321-1 AL.3, ART.321-3, ART.321-9, ART.321-10 C.PENAL.

Le Tribunal a ordonné la publication du jugement par extrait, dans « Joystick ».
Pour extrait conforme, n'y ayant appel. Le Greffier en chef.

Qui n'a pas déjà rêvé de devenir, un jour, un coureur de jupons et un bretteur aussi réputé que Giacomo Casanova, le dragueur le plus renommé de tous les temps ? Apparemment, l'idée a déjà traversé la tête des développeurs de Arxel Tribe, qui nous ont concocté cette aventure dont le protagoniste est Casanova. Vous imaginez sans doute maintenant que les trois quarts du scénario consisteront à draguer les minettes du XVIII[e] siècle pour les culbuter discrètement dans un coin sombre. Révisez vos copies car point de parties de jambes en l'air dans cette histoire. Le héros dans lequel vous vous glisserez ne vous prêtera qu'une faible partie de ses talents légendaires. Le Duel de la Rose Noire vous propose avant tout un scénario



Une partie de Venise a été recomposée pour vous permettre de courir le long des canaux à la poursuite des méchants.

CASANOVA
LE DUEL DE LA ROSE NOIRE

GENRE
Aventure

EDITEUR
Arxel Tribe

DÉVELOPPEUR
Arxel Tribe

SORTIE PRÉVUE
Juin 2001

Casanova devrait vous offrir une aventure rocambolesque digne des romans de cape et d'épée, en vous proposant de multiples challenges.

politiquement correct, dans lequel Casanova s'emploiera surtout à essayer de déjouer le complot qui plane sur Venise. Vous butinerez certes quelques jolies comtesses et vous battrez pas mal à l'épée, mais sans que cela aille bien loin. Votre rôle de séducteur servira tout au plus à récupérer des renseignements et des objets, tandis que vos talents de bretteur seront limités à trois types d'escrime composés de quelques bottes secrètes. Cette aventure s'adressera plus à des joueurs non avertis, qui désirent avant tout se faire plaisir en bataillant et en admirant les charmes d'une Venise un peu fantasmagorique. Le graphisme semble capable de faire face à ces exigences. Quant au scénario, on nous l'a promis bien rythmé, mais attendons la sortie pour nous en assurer.

Kika



La nef volante est assez surprenante quand elle vous tombe brutalement sur la tête lorsque vous appelez un taxi.



open KART

TOUTES LES ÉMOTIONS D'UN PILOTE PROFESSIONNEL, SUR VOTRE PC !







Passionnés de pilotage, à près de 200 km/h au ras du sol, apprenez à maîtriser trajectoires, freinages, dépassements et limites d'adhérence.
Mais pour prétendre évoluer dans votre jeune carrière, apprenez aussi à gérer vos gains, à séduire vos sponsors et à économiser votre matériel...
Devenez champion du monde de Karting au volant de petits bolides survitaminés de 100 à 250cc !

Open Kart est une opération de karting loisir ouverte au grand public qui vous permet d'acquérir un classement national évaluant votre niveau de pilotage. En participant aux finales en fin d'année, vous pouvez gagner une saison de compétition en formule FFSA.









www.microids.com



En 96, sortait un jeu de stratégie à l'humour mordant : Z, qui marquait le retour (enfin, on croyait) des Bitmap. Voici sa suite. Si elle semble avoir évolué graphiquement, avec l'utilisation de la 3D, elle paraît bien offrir les mêmes sensations que son prédécesseur. Le principe paraît inchangé. Vous progresserez toujours sur une carte découpée en zones dont le contrôle appartiendra à celui qui capturera son drapeau. Ces zones, suivant leur surface, vous apporteront un taux de ressources régulier. Bien sûr, le but n'est pas de s'enrichir mais bien de détruire l'adversaire avant qu'il ne vous raye de la carte. La production d'unités s'effectuera comme par le passé, avec la capture d'usines déjà présentes sur le territoire, ou l'implantation de nouvelles, grâce aux robots constructeurs. Si la surface des zones occupées sera importante pour étoffer votre armée, leur intérêt stratégique occupera aussi une place non négligeable. Un piton rocheux minuscule vous offrira un avantage insoupçonné sur votre adversaire si vous placez un sniper dessus, bien plus qu'une vaste plaine désertique indéfendable. Vous devrez savoir utiliser le relief des six types de paysages et choisir les unités les plus adaptées parmi les trente accessibles, pour avoir le dessus sur l'ennemi. Pour booster l'effet de rush, il n'existera pas de brouillard de guerre. Les adversaires se rueront dès le départ sur les zones qui leur semblent primordial de posséder. Si vous avez joué au premier Z, vous retrouverez vite vos marques. Apparemment, les développeurs ont tout de même essayé de rendre cette suite plus accessible, en offrant des niveaux de difficulté progressifs. Reste à prouver s'ils y sont bien parvenus.

i a



GENRE

ÉDITEUR

DÉVELOPPEUR

SORTIE PRÉVUE

STEEL SOLDIERS





VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Starfighter (PS2), Supercross 2001 (PSX), Streetfighter EX3 (PS2)... Et les soluces des tops : Fear Effect 2 (PSX), Streetfighter EX3 (PS2), Final Fantazy 9 (PSX), Driver 2 (PSX)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.



AVEC



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

game one

L E S   M I C R O M A N I A

62 **MICROMANIA BOULOGNE** NOUVEAU
C.Ccial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne

33 **MICROMANIA BORDEAUX LAC** NOUVEAU
C.Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac

31 **MICROMANIA LABEGE TOULOUSE** NOUVEAU
C.Ccial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

66 **MICROMANIA PERPIGNAN** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

92 **MICROMANIA LA DÉFENSE 2** NOUVEAU
C.Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17

67 **MICROMANIA SCHWEIGHOUSE** NOUVEAU
C.Ccial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

P A R I S

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

R É G I O N   P A R I S I E N N E

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

P R O V I N C E

06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 5 gagnant par semaine

ANACHRONOX





Pas de séquences de shoot en vue subjective. Les combats seront plutôt du type Final Fantasy.

GENRE
RPG futuriste «alla Final Fantasy»

EDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Ion Storm

SORTIE PREVUE
Mai 2001

Anachronox arrive après cinq ans de développement (arrive, c'est vite dit, hein. Ce n'est qu'une niouze, là, ndrc). Son créateur, Tom Hall, est un ancien du jeu vidéo (voir encadré). La première impression est un peu étrange, la version de preview que nous avons reçue étant un peu en kit. Un comble après tant d'années. Anachronox est comme un condensé de l'histoire du jeu vidéo à lui tout seul : une interface pixélisée en trois couleurs, le moteur de Quake 2 (amélioré) et des trucs plus modernes se mélangeant ici allégrement. On sent bien les différentes « couches » du développement. Mais bon, on ne portera pas de jugement à la va-vite, le gars Tom Hall étant un grand défenseur du gameplay à l'ancienne. Anachronique, vous avez dit ?



Ce sera un jeu de rôle, donc on gagnera des points d'XP.

Un RPG au parfum de science-fiction



Anachronox est le nom de l'étrange ville où démarre l'aventure. Dans cet endroit où la gravité joue bien des tours, se trouve une sorte d'échangeur hyperspatial. La surface de la planète est couverte de pics géants. Chaque pic représente un accélérateur pour un endroit particulier de la galaxie. Vous incarnez Sly Boots, un détective au long trench-coat, un peu paumé dans ce futur baroque peuplé d'une ribambelle d'aliens. Embarqué à l'origine dans une mission de garde du corps, Boots se trouve aspiré dans une grosse embrouille galactique. Ce qui le conduit à emprunter les différents accélérateurs, à visiter moult planètes exotiques et d'autres plans de l'univers aussi. En chemin, Boots se fait des copains (on contrôlera jusqu'à sept personnages, y compris des droïdes). Il peut aussi compter sur Fatima, l'interface du jeu, en fait son ancienne assistante, qu'il a digitalisée après sa mort. Fatima regroupe toutes les informations sur les quêtes et permet de capturer les moments-clés du jeu. Un truc original, mais en trois couleurs, pour ce que j'ai pu voir.

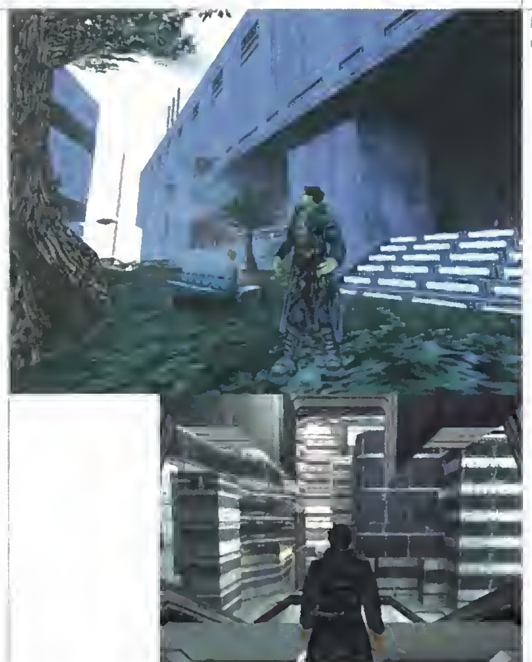


Une farandole de mini-jeux

Le credo de Tom Hall, c'est que tous les jeux, qu'ils soient axés action ou rôle, tombent dans l'inévitable routine : buter, déverrouiller la porte et passer au vilain suivant. Dans Anachronox, l'attention du joueur devrait constamment être relancée par des variations et des changements

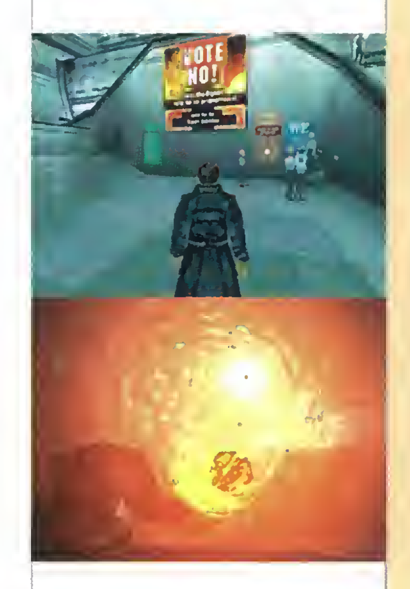


Notre groupe d'aventuriers ira baguenauder de planète exotique en planète exotique.



Les modelisations de spatioports devraient être assez sympathiques.

de motivation. Euh, prenons des exemples. Dans une mission, il s'agira de s'échapper d'un laboratoire avant que tout explose. Plus loin, on utilisera ses talents de détective pour pister un suspect et le prendre en photo dans des situations compromettantes. Ailleurs, on participera à un mini-jeu consistant à shooter des vaisseaux dans des tunnels d'astéroïdes. Ou bien on ira explorer les « Briques », un environnement à la gravité étrange. Ah ça, j'en ai joué un de mini-jeu. Celui où qu'il fallait décoller d'une planète qui explose en évitant des débris en tout genre. C'était assez rudimentaire comme truc, limite shareware. Mais bah, difficile de juger hors du contexte. Au total, une vingtaine de mini-jeux sont prévus.



Anachronox

Anachronox est basé sur le moteur de Quake 2. Ça n'en fait pas pour autant un shoot en vue subjective. Les persos sont en vue à la troisième personne. Et pour ce qui est des combats, on pense tout de suite à Final Fantasy. À des endroits prédéterminés, on affronte donc des groupes de vilains, dans un mélange de tour par tour et de temps réel. Au fur et à mesure de la progression, les personnages pourront évidemment acquérir de nouvelles compétences au combat et grandir en puissance et en expérience. Anachronox proposera aussi un système de sorts original, le MysTech. Grâce à ce système, on devrait pouvoir fabriquer ses propres armes et attaques, ce qui n'est pas inintéressant, si le jeu en vaut la chandelle.

Bref

Anachronox est une curiosité. La technologie semble faite de bric et de broc, mais le charme de certaines ambiances et la variété des lieux donnent envie d'en voir plus. On en saura forcément plus lors du prochain épisode judicieusement intitulé : « Le test d'Anachronox dans le joastik du mois prochain, si tout se goupille comme prévu. »

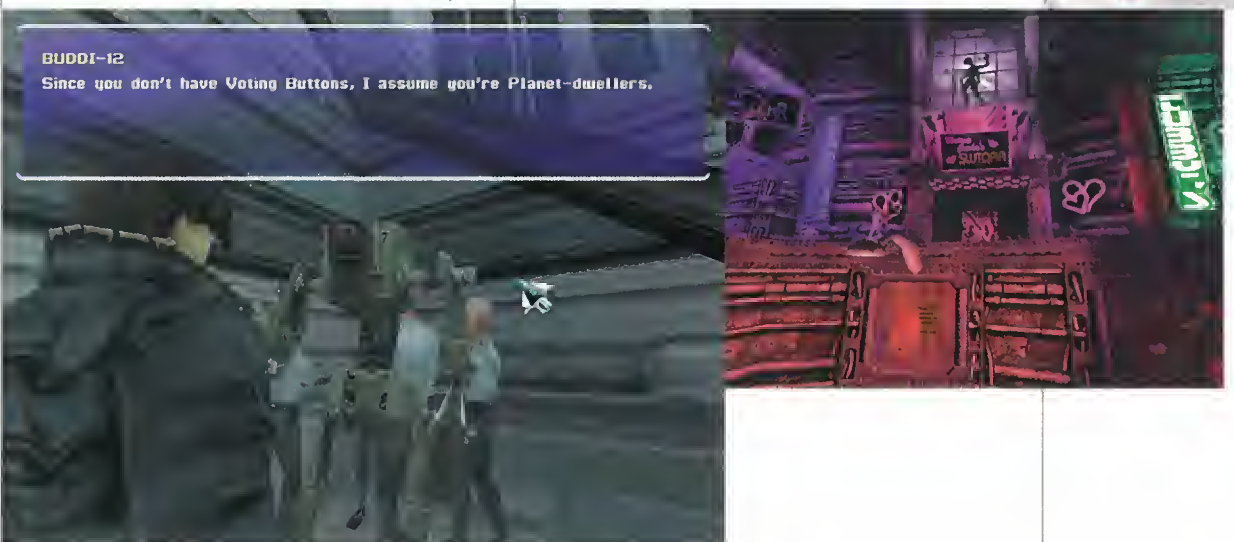

a s l



Tom Hall, le quatrième homme

« Tom Hall est un vétéran des jeux vidéo ». Derrière cette phrase au bon parfum de dossier de presse, on trouve quand même le fondateur (avec Romero et les frères Carmak) d'Id Software. Après un Commander Keen et Wolfenstein 3D, Tom Hall quitte Id au moment de Doom. Il rejoint Apogee/3D Realms, où il bosse sur Rise of the Triads. Oui, ça ne nous rajeunit pas. En 1996, il retrouve Romero chez Ion Storm pour développer le projet qui lui tient à cœur : Anachronox. Son objectif : créer un univers entier avec des personnages rigolos à jouer, un univers inspiré des jeux console japonais qu'il aime tant comme Final Fantasy VII. Le nom d'Anachronox lui est venu alors qu'il était dans son bain. Ouais, je pouvais pas vous cacher ça… N'empêche, cinq ans de développement, il a pris son temps le gars Hall !

On croisera tout plein d'aliens avec de belles gueules de vainqueurs.





Le combat contre les enfants de Bhaal s'annonce sanglant, surtout s'ils vous balancent des démons sur le dos. Argg ! Où ai-je rangé mon sort God ?!



Imaginez un donjon immense fait d'un dédale de pièces magnifiquement parées, regorgeant de trésors et bien sûr de gardiens. Hummm, alors toujours pas l'eau à la bouche ?

GENRE
RPG

ÉDITEUR
Interplay

DEVELOPPEUR
Black Isle / Bioware

SORTIE PRÉVUE
Juin 2001

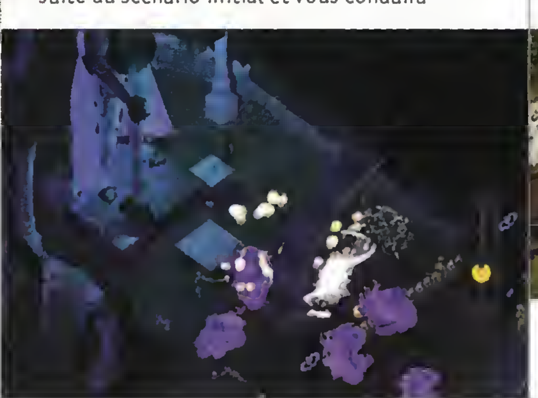
Cueillette de champignons dans la forêt. Vous les préférez comment : à tube ou à lamelles ?

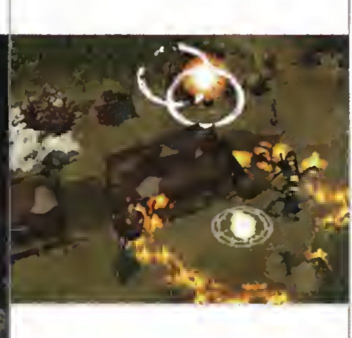


BALDUR'S GATE 2

Après avoir fini le second volet de Baldur's Gate, Shadows of Amn, vous avez comme un sentiment d'inachevé ? Normal, c'est fait pour ça les fins « ouvertes » (vous savez, comme dans les films à suite, genre « Alien »). Alors pour régler cet épineux problème, voici l'add-on qui devrait enfin nous permettre d'accomplir notre destinée et mettre un point final à la saga. Throne of Bhaal vous baladera dans la contrée de Tethyr au sud de Amn. Ce volet se partagera en deux parties indépendantes. La première vous proposera un nouveau donjon, la tour du Wathcher's Keep, qui abritera de nombreux monstres jusqu'alors inconnus, des pièges encore plus vicieux, et surtout une fantastique machine à souhait. Son accès ne sera pas limité et vous pourrez vous y rendre sans avoir éliminé Irenicus. La seconde partie reprendra la suite du scénario initial et vous conduira

« Nouveaux monstres » ne veut pas dire que les anciens disparaissent de la carte. Vous reconnaissez votre pote préféré ? En tout cas, lui semble ne pas vous avoir oublié, il a la rancune tenace.





directement vers la réalisation de votre destinée. En tout, trois, quatre chapitres viendront ainsi compléter l'épopée de l'enfant de Bhaal. Votre héros progressera jusqu'au niveau 40 ; avec une telle puissance, les combats seront résolument gore. Outre les créatures inédites, la quarantaine de sorts et la centaine d'objets supplémentaires (dont certains demandent à être assemblés), les wild mages (magiciens sauvages ?) feront leur apparition. Ils lanceront des sorts, comme tous les magiciens, mais leurs effets seront assez imprévisibles. Une boule de feu pourra très bien produire un résultat complètement différent par rapport à la version précédente. Un seul nouveau compagnon sera accessible et vous aurez enfin un camp de base perso, indépendant de votre classe, qui vous permettra, en plus de prendre un repos mérité, de stocker vos objets en trop. Les développeurs nous assurent une durée de vie de trente, cinquante heures, pour un volet qui s'annonce aussi bien, sinon mieux que Shadows of Amn. Espérons qu'ils ne s'avancent pas trop.

Kika



Ombres dans les recoins, reflets sur les dalles, le graphisme délicat semble nous promettre des merveilles.

THRONE OF BHAAL

ALAIN MIRANDA





Producteur de Throne of Bhaal, ex-concepteur sur Sigma (Relic Entertainment)

JOYSTICK : QU'EST-CE QUE ToB APPORTE DE PLUS AUX JOUEURS DE BG 2 ?
Alain Miranda : Il met un point final à la saga de l'enfant de Bhaal qu'ils ont jusqu'à présent incarné dans la série. Ce volet est l'ultime épreuve à réussir pour réaliser sa destinée. Leur personnage termine en apothéose, avec des pouvoirs et des adversaires exceptionnels. Les méchants sont super-méchants et super-puissants. Les combats sont réellement spectaculaires et très impressionnants.

EST-CE LA FIN DE LA SÉRIE ?
Non, pas forcément de la série, mais en tout cas celle du héros. Si on sort un nouveau BG, ce sera une autre histoire avec un personnage central différent.

VOUS ENVISAGEZ DÉJÀ UN AUTRE VOLET ?
Pour l'instant, rien n'est prévu mais c'est tout à fait possible.

QUELS CHANGEMENTS MAJEURS CET ADD-ON APPORTE-T-IL AU GAMEPLAY ?
Aucun. Le gameplay de BG2 a connu un incroyable succès, donc rien n'a été changé. On a juste ajouté de nouveaux monstres et de nouveaux sorts, et augmenté de manière significative la puissance du personnage.

ÇA SIGNIFIE QU'IL FAUT RÉCUPÉRER SON HÉROS OU LE GROUPE COMPLET DU PRÉCÉDENT VOLET POUR POUVOIR JOUER À ToB ?
Non. Il y a plusieurs façons de commencer Throne of Bhaal. Vous pouvez importer votre groupe ou seulement votre personnage, en utilisant aussi bien vos sauvegardes du mode solo que du mode multijoueur. Si vous les avez perdues, vous débutez à zéro. Votre héros aura alors droit à un certain nombre de points d'XP, ainsi qu'à des objets, magiques ou non, adaptés à sa classe. Il commencera habillé de pied en cap.

LE FAIT QUE LA PUISSANCE DE FRAPPE DU HÉROS ET DES ENNEMIES EST TRÈS IMPORTANTE SIGNIFIE-T-IL QUE LE JEU SERA BEAUCOUP PLUS ORIENTÉ ACTION QUE PAR LE PASSÉ ?
Une fois de plus, non. Il y aura exactement le même équilibre que dans BG2 : beaucoup d'exploration, de nombreuses interactions avec les NPC, et bien sûr pas mal de mystères à découvrir. La présence de ces pouvoirs extraordinaires donnera seulement la touche épique nécessaire au volet final de cette épopée.



LES AUTRES ENFANTS DE BHAAL JOUERONT-ILS UN RÔLE IMPORTANT ?
Oui. Dans BG 1, on découvre un frère, Saverok, dans BG2, une sœur, Imoen. Mais il existe de nombreux autres enfants, fruits de la semence de Bhaal, et chacun d'entre eux aspire à monter sur le trône de leur père. Dans ce dernier chapitre, ce sera le meilleur qui y parviendra. De la même manière que vous avez affronté Saverok, vous devrez combattre vos demi-frères et demi-sœurs. Cette guerre de succession sera terrible. Les joueurs seront ravis du résultat.

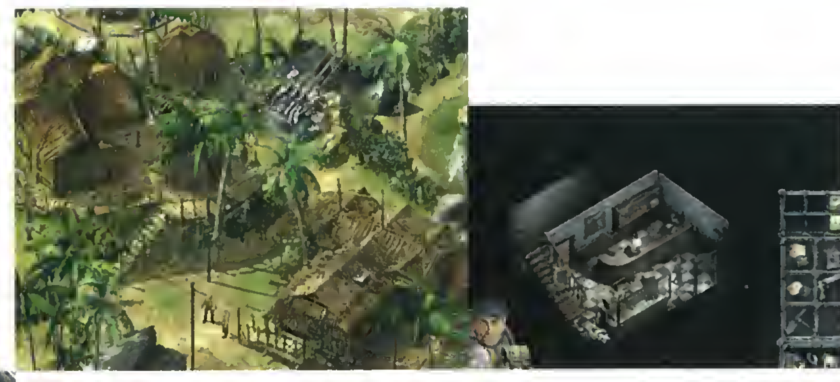
COMMENT SE DÉROULE LE SCÉNARIO ?
La moitié du jeu consiste à explorer un donjon beaucoup plus important que la Tour de Durlagg de Tales of the Sword Coast (l'add-on de BG1). Elle est là juste pour le plaisir et se joue indépendamment du scénario. L'autre moitié fait progresser l'intrigue et vous conduit au dénouement.

UNE QUESTION PLUS PERSONNELLE MAINTENANT. VOUS TRAVAILLEZ EN CE MOMENT SUR L'ADD-ON DE BG2, MAIS AVANT, VOUS AVEZ ÉTÉ CONCEPTEUR SUR SIGMA, LE PROCHAIN JEU DE RELIC ENTERTAINMENT. POURQUOI AVOIR QUITTÉ UN JEU OÙ TOUT EST À INVENTER POUR REJOINDRE L'ÉQUIPE D'UN AUTRE QUI NE LAISSE QUE PEU DE PLACE À LA CRÉATIVITÉ ?
Sur Sigma, je n'étais que concepteur ; pour cet add-on, je suis devenu producteur. C'est-à-dire que je suis non seulement co-concepteur, mais je supervise aussi le travail des artistes et les tests. J'interviens sur le développement du projet du début à la fin, et de plus j'adore BG.



Un petit barbecue de poissons mutants ? C'est plein de phosphore, ça tombe bien, vous en aurez certainement besoin pour apprendre vos nouveaux sorts.







Il y a quelques semaines, j'ai réinstallé le premier Commandos. Bah, le bougre n'a pas trop vieilli. C'est toujours aussi stressant, toujours aussi subtil, et on est toujours heureux comme un enfant le soir de Noël quand on réussit à vider, sans faire un bruit, une immense carte sur laquelle quarante ennemis patrouillaient en début de mission. Le seul point sur lequel Commandos accuse son âge, c'est au niveau de l'animation. Je ne m'en souvenais pas, mais boudiou, qu'est-ce que les mouvements des personnages font pitié maintenant. L'horreur intégrale. On a l'impression de commander des robots en deux images par seconde.



GENRE : STRATÉGIE / TACTIQUE ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : PYRO STUDIOS SORTIE : SECOND TRIMESTRE 2001

COMMANDOS 2

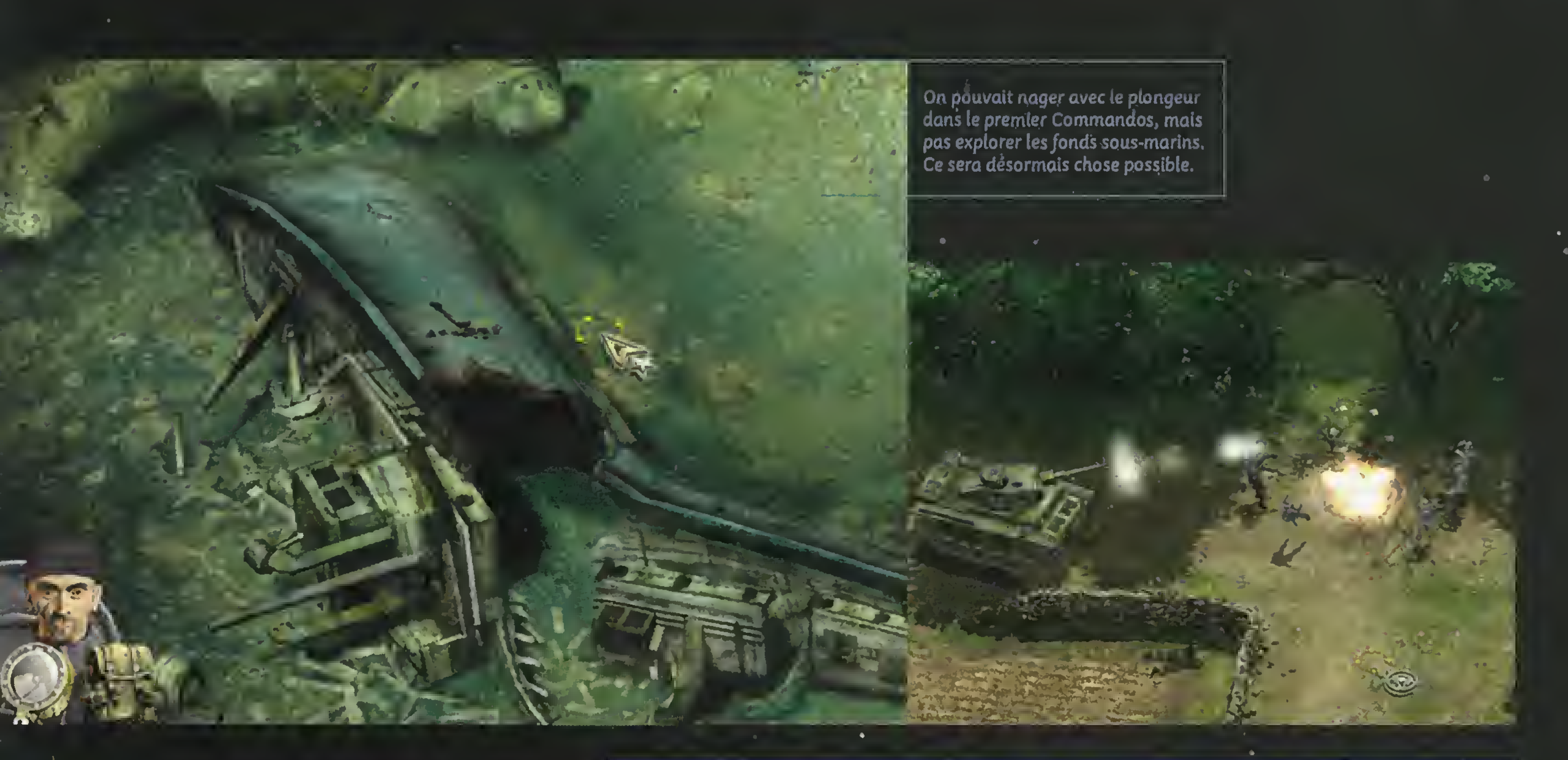


Oh, ça c'est très nouveau. Les persos disposeront d'un inventaire ; ils pourront ainsi s'échanger différents objets. Ici, on aperçoit notamment un lance-flammes, un détecteur de mines et une paire de jumelles.

Desperados, en test dans ce numéro, lui est nettement supérieur dans ce domaine. Et Commandos 2, que les Espagnols de Pyro Studios nous cuisinent depuis plusieurs années dans leur laboratoire madrilène, devrait aller encore plus loin.

UN PEU DE 3D DANS LA 2D

Les graphistes ont en effet choisi de créer les personnages en 3D, avant de les « 2D-iser » pour les intégrer dans le jeu. Ils sont d'abord conçus sur un modeleur 3D, puis capturés sous tous les angles, aplatis et mis en bitmap. Ce qui sautera aux yeux du vétéran de Commandos, ce sera donc la fluidité des animations dans ce nouvel épisode. Les décors ont subi le même traitement, passant eux aussi par la 3D avant de devenir fixes. Du coup, on devrait y gagner en clarté, en détail, et cela permettra une gestion plus complexe des ombres et des lumières. Mais l'amélioration technique la plus visible se fera surtout au niveau des bâtiments. Comme vous le savez sûrement, il sera en effet possible d'y pénétrer, et surtout de faire pivoter les environnements de jeu en intérieur à 360°. Nous avons eu l'occasion de voir la chose en action,



On pouvait nager avec le plongeur dans le premier Commandos, mais pas explorer les fonds sous-marins. Ce sera désormais chose possible.

et le résultat s'annonce impeccable ; on n'a pas du tout l'impression d'une fonctionnalité vaguement bricolée. Pour la jouabilité, cette liberté de rotation est absolument essentielle, car elle permettra d'avoir un champ de vision toujours optimal pour égorger du teuton en intérieur.

Commandos mieux-mieux

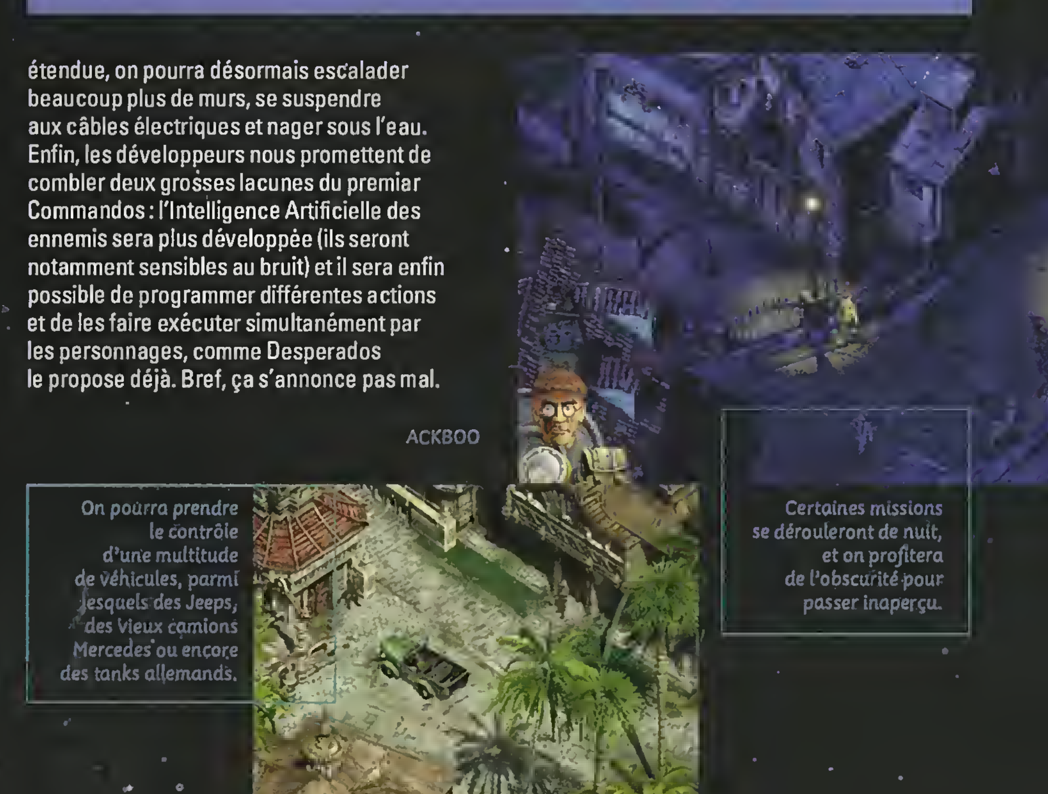
Sur le plan technique, on en est sûr, Commandos 2 devrait largement justifier les trois années qui le séparent du premier opus de la série. Mais qu'en sera-t-il au niveau du gameplay ? Une chose est sûre, Pyro Studio ne changera sûrement pas une recette qui s'est aussi bien vendue. Ce nouvel épisode ressemblera furieusement à son prédécesseur, dans l'esprit comme dans la forme. Il faudra toujours utiliser la discrétion et la finesse plutôt que la force pour éliminer les gardes, il faudra toujours louvoyer entre leur cône de vision, cacher les cadavres, déjouer les patrouilles, profiter des compétences de chaque personnage... Cela ne veut pas dire pour autant que les Espagnols se contenteront de nous pondre un vague add-on, non non non. Commandos 2 apportera, en effet, son lot de nouveautés. Et la liste est longue. Les personnages par exemple, seront désormais plus nombreux. Aux côtés des vieux briscards du premier épisode, on aura à sa disposition un spécialiste du vol, Lupin, une séductrice professionnelle du nom de Natasha, et un chien, le cabotin Whiskey. Même nano-augmentation au niveau de l'arsenal, avec des armes et des objets plus nombreux, que les personnages pourront s'échanger grâce à un nouveau système d'inventaire. La palette des mouvements sera étendue, on pourra désormais escalader beaucoup plus de murs, se suspendre aux câbles électriques et nager sous l'eau. Enfin, les développeurs nous promettent de combler deux grosses lacunes du premiar Commandos : l'Intelligence Artificielle des ennemis sera plus développée (ils seront notamment sensibles au bruit) et il sera enfin possible de programmer différentes actions et de les faire exécuter simultanément par les personnages, comme Desperados le propose déjà. Bref, ça s'annonce pas mal.

ACKBOO

Douze grosses missions

Pyro Studios annonce une campagne solo de douze missions qui se dérouleront dans dix environnements différents. Ça peut paraître peu, mais elles devraient être beaucoup plus longues et complexes que celles de Commandos et de son add-on, Beyond the Call of Duty, qui en totalisaient 32. Dans l'ordre, on visitera donc :

- La forteresse de Colditz, une prison située dans la sud de l'Allemagne
- Les environs de la tour Eiffel en plein Paris
- Le port de sous-marins de la Rochelle
- Le navire japonais Shinano, accosté à un port du Pacifique
- Le pont de la rivière Kwaï, en Birmanie
- Les côtes glaciales de la mer Arctique
- Une île de l'océan Pacifique
- Un petit village de Normandie
- Un temple bouddhiste en Inde



Certaines missions se dérouleront de nuit, et on profitera de l'obscurité pour passer inaperçu.

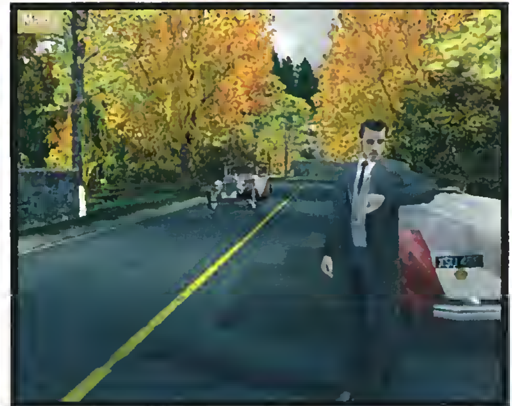
On pourra prendre le contrôle d'une multitude de véhicules, parmi lesquels des Jeeps, des vieux camions Mercedes ou encore des tanks allemands.

Take 2

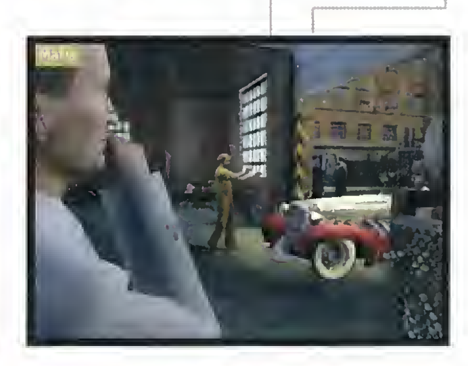
Take 2 a décidé d'organiser une mise en bouche pour trois de ses prochains jeux : Stronghold, Mafia et Hidden & Dangerous 2. On aurait bien aimé voir Max Payne dans la foulée, mais malheureusement un contretemps avec sa copine l'arlésienne l'a empêché de venir nous rendre visite. Remarquez, on commence à être habitué.

par Fishbone

Original, le *world press tour* organisé par la nouvelle direction marketing de Take 2. C'est effectivement à Munich que la presse internationale avait été conviée pour découvrir, en avant-première, les trois titres dont nous vous parlons aujourd'hui. Originale, parce que la présentation s'est faite dans une ancienne piscine désaffectée de l'armée allemande, les PC disposés au fond du grand bassin. Ajoutez à cela un DJ très branché (trop ?) par l'acid-jazz-jungle-exotique-drum&bass chargé de mettre l'ambiance, un open bar-buffet tout à fait sympathique, quelques fauteuils confortables histoire d'attendre son tour sereinement, et vous aurez une bonne idée de l'atmosphère cool et décontract' de l'affaire. Oui, notre vie est vraiment un enfer. Voilà pour la plantation du décor, passons maintenant aux choses sérieuses.



Rien de tel qu'un petit rendez-vous à la campagne pour prendre l'air et une balle dans la tête.



Stronghold

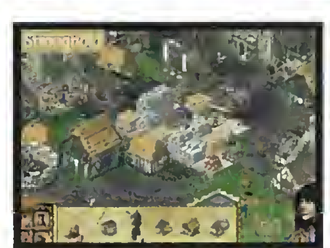
Comme nous l'indique le dossier de presse de Stonghold, nous avons là un mélange de Caesar III et de Sim City, le tout agrémenté d'une bonne sauce à la Siège. Mais si, rappelez-vous, ce vieux jeu dans lequel vous défendiez votre château contre les agressions de vos ennemis. Bugué jusqu'à la moelle, certes, mais quel bon souvenir. Et bien là, en gros, c'est la même chose, en plus abouti (heureusement, me direz-vous…). Vous devez donc construire votre château bâtiment par bâtiment, mur par mur, tout en veillant au bien-être de la population et à la gestion de son économie interne. Vos sujets seront composés de paysans, de seigneurs, de Dames, de boufons, d'ours, de lapin et même de poulets. Une sorte d'écosystème light sera d'ailleurs implémenté, à l'image de la catastrophe dite « des lapins maudits de leur race ». En gros, si vous tuez trop de loups, leurs prédateurs, ces derniers copuleront sauvagement comme ils savent si bien le faire. Et comme il faut bien nourrir la descendance, vous pourrez dire adieu à vos plantations, et donc à votre approvisionnement en nourriture. Vous voyez le genre (la même chose était annoncé pour Ultima Online ; on attend toujours… ndrc). Sinon, tout l'intérêt du jeu se situera dans le développement judicieux de votre bâtisse. Vous devrez à ce titre utiliser la topographie du terrain à votre avantage. Enfin, pour ce qui concerne les combats proprement dits, toutes les ruses et techniques de l'époque devraient être présentes, comme les jets d'huile bouillante sur les attaquants, les archers bien planqués en haut de leur tour, les catapultes, les tours d'assaut, ou encore les échelles (que les défenseurs pourront renverser…). Le mode multijoueur devrait s'avérer intéressant, puisqu'il sera entre autre possible de livrer son château en pâture à la population online, afin de lui prouver que ce dernier est imprenable. Si le plumage suit le ramage, Stronghold devrait s'avérer bien agréable. Développé par Firefly, le jeu est prévu pour la fin de l'année 2001.





En plus des combats, vous devrez également gérer les ressources.





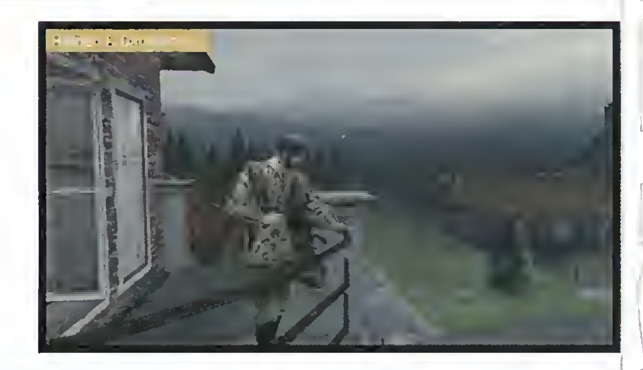
Des batailles à la médiévale, riche en flèches et huile bouillante



Mafia

Les Tchèques d'Illusion Softwork nous ont présenté une démo technique de l'attendu et potentiellement prometteur Mafia. L'action se déroule dans les années 30, à Lost Heaven, une ville imaginaire fortement inspirée de Chicago. D'ailleurs, on y retrouve le métro aérien aux poutres métalliques si caractéristiques. Vous incarnez un chauffeur de taxi qui, par ses talents de pilotage et le jeu du hasard, va être enrôlé par le crime organisé. Pour le fond, Mafia sera une sorte de mélange entre un Hitman et un Driver. Vous aurez une vingtaine de missions à remplir, chacune composée de plusieurs sous-quêtes : attaques à main armée, courses-poursuites, fusillades, bref, le quotidien du mafieux en herbe. Disposant d'un moteur physique plutôt classe, vous pourrez conduire une soixantaine de véhicules de l'époque, chacun ayant un comportement propre. Et comme le moteur 3D n'est pas en reste, ces voitures pourront subir les derniers outrages : essieu cassé, pneus crevés, tôles embouties, vitres brisées, tout sera possible armé d'une bonne mitrailleuse. Même traitement pour vos ennemis, dont les blessures seront localisées. Si d'aventure les trajets en voitures s'avéraient trop risqués, vous pourrez toujours prendre le métro de la ville, tout à fait fonctionnel. De l'aveu des développeurs, leur ambition pour Mafia est de recréer l'ambiance que l'on trouve dans des films comme « Le Parrain ». Ils nous auraient parlé de Gamer, on se serait inquiété, notez. En tous cas, ils devraient atteindre leur but, puisque les designers n'ont pas lésiné sur la qualité de la modélisation de la ville, des voitures et des armes. On espère en voir plus sur le gameplay lors du prochain E3, surtout que le soft est prévu pour cet été, mine de rien.





On attend avec impatience de pouvoir apprécier le gameplay de H&D2.

Hidden & Dangerous 2



Toujours les p'tits gars d'Illusion Softwork, pour cette suite fort attendue par les joueurs. Comme dans le premier épisode, vous prendrez la tête d'un commando allié luttant contre l'oppresseur, durant la Seconde Guerre mondiale. Là encore, il ne s'agissait que d'une démo technique, destinée à nous faire apprécier les quelques nouveautés du moteur 3D. La première concerne la gestion de la balistique, les projectiles pouvant désormais ricocher suivant l'angle de tir et la matière rencontrée. De même, ils suivent désormais une trajectoire elliptique, et perdent de leur efficacité en fin de course. La seconde nouveauté concerne la destruction totale ou partielle de la quasi-totalité des objets 3D, puisque chacun d'eux est composé de nombreux éléments distincts. De plus, les débris restent au sol, comme nous en a convaincu la démonstration qui a été faite à propos de l'efficacité de la mitrailleuse contre des chaises en bois. Pour le reste du jeu, il faudra compter sur 9 campagnes regroupant 23 missions différentes. Il sera possible de conduire des véhicules, comme des camions, motos ou avions (le moteur physique est à ce sujet le même que celui de Mafia). Enfin, on nous promet que l'Intelligence Artificielle ne sera pas en reste, puisqu'elle sera supposée s'adapter à vos tactiques de sioux. On ne demande qu'à le croire, mais on a appris à être méfiant sur ce genre d'affirmation. Quoi qu'il en soit, ne serait-ce que techniquement, Hidden & Dangerous 2 ne devrait pas décevoir son public. On espère juste que le produit final sera plus débugué que son grand frère.



Ne serait-ce que techniquement, Mafia s'avère d'ores et déjà impressionnant.

[illegible]	Genre : Sim City	Éditeur : Take2	Développeur : Firefly	Sortie prévue : Fin 2001
[illegible]	Genre : Action	Éditeur : Take 2	Développeur : Illusion Softwork	Sortie prévue : Été 2001
[illegible]	Genre : Action / Infiltration	Éditeur : Take 2	Développeur : Illusion Softwork	Sortie prévue : Fin 2001

Rick Goodman, cela vous dit quelque chose ? Bien sûr que oui ! Non, c'est pas l'acteur qui joue le mari de Roseann dans la série du même nom (ça c'est John Goodman), mais bel et bien le lead designer de Age of Empires. Un jeu qui a réussi la double performance d'apprendre quelques éléments d'Histoire européenne à des ados américains, mais aussi de rendre Microsoft un poil plus riche. Il faut dire que la série (tout spécialement Age of Kings) s'est mieux vendue que la plupart des jeux de l'éditeur en France. Les raisons : un gameplay simple et assez complet, des unités et bâtiments bien sympathiques à regarder, mais aussi l'idée fort idiote qu'en y jouant beaucoup, on va devenir plus cultivé.
Fort de cette expérience, Rick Goodman décida de quitter Ensemble Studios et son pote Bruce Shelley qui bloquait sur une seule époque, dans le but de faire le jeu de ses rêves. Quelque chose qui se situe entre Age et Civilization et capable de reprendre l'histoire de l'humanité depuis ses balbutiements jusqu'à un futur lointain. C'est ainsi que fut fondé Stainless Steel Studios (SSS pour les intimes ou les amoureux de la lettre S) et nos amis se mirent au travail comme des fous durant ces deux dernières années. De son propre aveu,

Une escadrille de B-17 en route pour aller bombardor la statue de Balthozar le Grand.



Certains effets tefs celui du cyclono sont tout bonnement bluffants.

Empire

Les premières démonstrations d'Empire Earth montrent que celui-ci a tout pour devenir le successeur d'Age of Empires, en attendant la nouvelle version en 3D de ce dernier. Tout, ou presque.

par Bob Arctor





L'âge de bronze : au premier plan, des armées de Chin Oh Mihn qui affrontent Immoteph IV. Anachronisme ?



Levallois-Perret dans un futur proche. La vidéosurveillance a encore été augmentée dans cette satanée ville.

Rick Goodman est un fanatique de bases de données (il avait un boulot de consultant en informatique de gestion). Une soirée entre amis sur Excel, Lotus 123 ou Multiplan ne lui fait pas peur, pas plus d'ailleurs qu'un week-end nostalgie passé sur Dbase3+. Le bénéfice immédiat pour le joueur est de disposer d'unités innombrables, aux caractéristiques et statistiques particulièrement bien balancées, en tout cas c'est ce qu'il dit. Si Empire Earth n'est pas le premier jeu de stratégie temps réel à proposer une vue en vraie 3D, il est en tout cas l'un des premiers jeux desservi par un moteur de ce genre à avoir l'ambition d'englober un gameplay regroupant Civilization et Age. Dans les grandes lignes, peu de choses distinguent un EE d'un AOK : des ressources à puiser (or, bois, sandwiches, pierres), des bâtiments à bâtir et à upgrader pour construire de nouvelles unités, pour avancer dans l'âge suivant. Puisque le chef de projet de ces deux jeux est le même, on lui pardonnera généreusement ce manque d'originalité sur le fond.

Un moteur graphique au goût du jour

Le moteur graphique de Empire Earth est ce que j'ai vu de plus impressionnant question Stratégie temps réel depuis fort longtemps. Pas tant dans le réalisme des textures que dans l'homogénéité et la fluidité de l'ensemble. Le plus



Empire Earth est le seul jeu regroupant les looks d'un RTS, de Civilization et de Caesar.

L'âge de pierre dans toute sa splendeur technologique.

agréable, c'est d'évoluer sur un véritable terrain 3D, d'observer une bataille de près et d'organiser ses groupes de combat à la manière d'un Ground Control. Après avoir joué à ce jeu, je doute pouvoir revenir en arrière question type de représentation graphique. La somme de détails que l'on peut voir est impressionnante. Le niveau de zoom très important permet de distinguer jusqu'à un visage sommaire dessiné sur les unités présentes. Non pas que cela serve à quelque chose, mais cela fait tout de même bien plaisir. Les effets du jeu ne sont pas en reste ; surtout ne pas louper celui la tornade, ou du flash précédant immédiatement un blast nucléaire. Pour rompre encore un peu plus la monotonie visuelle, le jeu final fonctionnera avec un cycle de jour et de nuit (une idée géniale, que l'on n'avait pourtant plus vue depuis Dark Colony), ainsi qu'avec les saisons qui influenceront tant les aspects du paysage que les récoltes agraires.

Earth



Un petit air d'Age of Sails 2. Les navires du jeu sont aussi fort bien animés.

L'histoire militaire de l'Homme

Côté combats, Empire Earth devrait nous réserver de jolies tactiques de fourbes. Ainsi, même au plus bas niveau de l'histoire, on dispose d'unités uniques assez puissantes. À l'âge de pierre, par exemple, le shaman peut invoquer des pouvoirs magiques très puissants, par exemple créer des tornades (idéal pour couler une flotte ennemie) ou bien lancer une épidémie sur ses ennemis. Cette dernière attaque est particulièrement jouissive : on jette le sort sur une unité de l'adversaire (ou, plus fourbe encore, sur une des nôtres que l'on envoie en avant-garde) et celle-ci aura une chance non négligeable de la transmettre à tous ceux qu'elle approche, les laissant avec un seul et unique point de vie. Cela permet notamment de freiner un combat par trop meurtrier, en obligeant l'adversaire à faire un cessez-le-feu. Tout être vivant est contaminé, y compris des animaux comme les éléphants ; cette tactique peut s'avérer utile si une troupe de pachydermes encombre la sortie Versailles-Château sur l'A-13. Pour le peu que j'en ai vu, les batailles de Empire Earth sont à la hauteur

Genre : Stratégie Temps Réel **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Stainless Steel Studios États-Unis **Sortie prévue :** Été 2001

des ambitions des développeurs. De grosses armées marchent en formation vers une ville qu'elles assiègent en escaladant ses murailles. Puis, l'artillerie située un peu en arrière utilise des canons en tir balistique, pour atteindre des bâtiments placés à l'intérieur des murs de la ville. Question affrontements, on trouve aussi quelques moyens tout à fait originaux pour gérer les attaques répétées ; par exemple, à l'époque moderne, on peut fabriquer des aéroports militaires et leur assigner directement une cible. Les avions, en sortant, iront bombarder ou attaquer cette dernière, et reviendront automatiquement à leur base pour se ravitailler et repartir immédiatement après. Pour encore mieux différencier les joueurs les uns des autres, ces derniers disposeront de héros comme Patton, Jules César ou même... le pape. Ces hommes mythiques (représentants de leur époque, que l'on pourra engager pour nous aider) bénéficient de pouvoirs qu'ils distribuent autour d'eux sur une certaine aire d'effet, influençant tout ce qui les entoure, notamment le moral. Cela s'annonce essentiel et sert notamment à limiter le rush en début de partie.

Mille peuples

Empire Earth, Civilization oblige, fait la part belle aux différentes ethnies. Ces dernières seront fort nombreuses dans le jeu final, pour la bonne raison que l'on peut en créer soi-même de toutes pièces. La chose se fait tout simplement en distribuant un capital de points dans des caractéristiques diverses choisies parmi une bonne centaine d'options. Cela pourra concerner tout aussi bien le talent des agriculteurs que leur immunité à la maladie, leur possibilité de survivre aux rigueurs de l'hiver ou l'espérance de vie des citoyens (cela est d'ailleurs indispensable pour garder ses héros en vie plus longtemps). Dans la même optique, on pourra aussi jouer sur les caractéristiques des unités militaires, leur distribuer quelques compétences utiles pour se défendre au mieux contre un ennemi un peu trop hargneux, ou tout au contraire en faire de véritables chars d'assaut. Les développeurs ont mis un point d'honneur à tester pendant des mois les différentes options des civilisations, afin de les équilibrer le plus possible. Utopie ?
En plus de ses nombreux petits camarades de jeu, on disposera de merveilles du monde offrant à la civilisation des pouvoirs uniques. Tiens, cela me rappelle encore un autre jeu.

Le niveau de zoom offre des détails stupéfiants, comme les visages des unités présentes qui sont visibles.

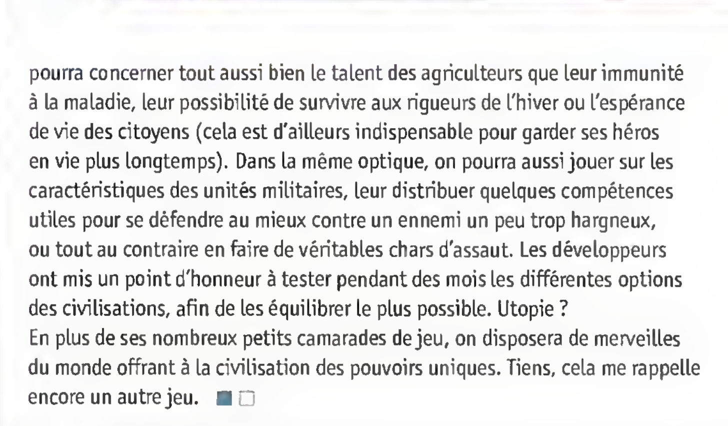
Libérez la caméra !

À dire vrai, lorsqu'on se rend à des présentations de presse, on peut souvent avoir des doutes (trop souvent légitimes) sur la qualité d'un produit auquel on n'a pas encore touché. On peut se poser des questions sur le gameplay, bien sûr, mais aussi sur l'aspect technique et l'avancée technologique d'un moteur de jeu. Empire Earth m'a totalement convaincu du point de vue du graphisme : cela a l'air fluide (et ce, en manipulant une armée composée d'autant d'hommes de troupe qu'il y a de Pokémons ridicules dans le monde), les couleurs, animations et textures sont de bon aloi, et la richesse des détails assez impressionnante. Seule en arrière-plan, la « question de la caméra libre » demeure. Ce point de détail a été soulevé par Wanda qui, il y a quelques mois, est allée faire un reportage chez Stainless Steel Studios, et s'est vu dire que le point de vue du joueur se verrait bloqué sur une unité, avec comme seule possibilité le zoom (d'ailleurs diablement impressionnant). Là où cela devient totalement absurde, c'est que cette option est déjà implémentée, puisque dans toutes les présentations de ce produit, on a pu admirer les unités et les combats sous tous les angles possibles. D'après ce que les développeurs ont dit à notre rapporteuse (terme générique désignant un reporter femelle), ils ne compteraient même pas laisser une option pour débrayer cette possibilité dans la version finale. Argh !
Même si rien d'officiel et de définitif n'a filtré quant à la présence ou non de cette restriction dans le jeu final, on ne peut que s'effrayer de cette éventuelle suppression, qui rendra sans doute le jeu un peu moins attrayant.

Les époques

Commençant à l'âge paléolithique (paléo : « bisou » et lithique : « pierre »), les campagnes de Empire Earth recouvrent toute l'histoire de l'humanité depuis ses tout débuts. Les époques futures apporteront des armes terrifiantes et un univers où les hommes de troupe seront remplacés par des alter ego robotiques et des mechwarriors. Bien entendu, toutes ces époques possèdent des unités, des bâtiments et un look bien précis.

Préhistoire (de - 500 000 à - 50 000)
Âge de pierre (de - 50 000 à - 5 000)
Âge de cuivre (de - 5 000 à - 2 000)
Âge de bronze (de - 2 000 à l'an 0)
Antiquité (de 0 à 900)
Moyen-Âge (900 à 1 300)
Renaissance (de 1 300 à 1 500)
Âge impérial (de 1 500 à 1 700)
Révolution industrielle (de 1 700 à 1 900)
Âge de l'atome (de 1 900 à l'an 2 000)
Ère de l'information (de 2 000 à 2 100)
Âge de la nanotechnologie (de 2 100 à 2 200)



« La guerre du feu » revue par Stainless Steel Studios.

LA GUERRE N'EST PAS FINIE

SUDDEN STRIKE

FOREVER

Version complète

L'extension officielle

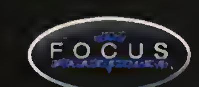
MOBILISATION GENERALE ✪
DEBARQUEMENT PREVU : MAI 2001

Sudden Strike Forever, l'extension officielle.
4 nouvelles campagnes, un éditeur de cartes et de missions, 3 nouveaux modes multijoueurs, plus de 30 nouvelles unités, scénarios désert, nouveaux éléments de jeu... La guerre n'est pas finie, elle vient juste de commencer.



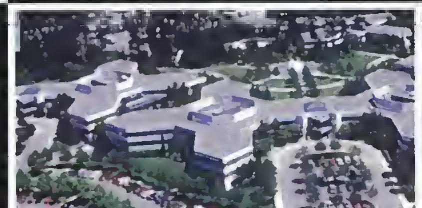


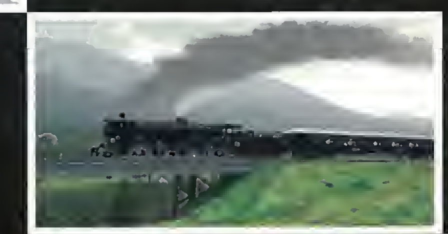












Environ deux mois avant l'E3, comme les années précédentes, Microsoft a présenté à la presse mondiale ses jeux vidéo maison. Avec, cette année, une grande nouveauté :

Le Gamestock



ses premiers titres Xbox. Des productions pas forcément meilleures que sur PC, mais déjà plus nombreuses. Prémices d'une ère nouvelle ?

par Wanda

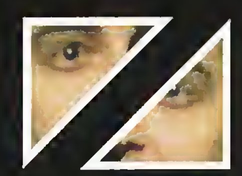
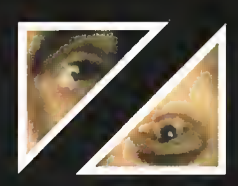




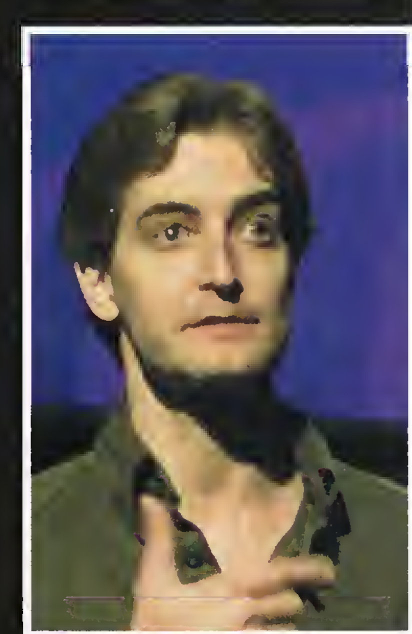






Les jeux chez Microsoft ont commencé à s'améliorer progressivement il y a environ cinq ans, quand Ed Fries est arrivé à la tête du département. Et l'année où il arrête de s'occuper du PC, la qualité des jeux est tout de suite en baissé. Coïncidences ?



de Microsoft
Sous le signe de la

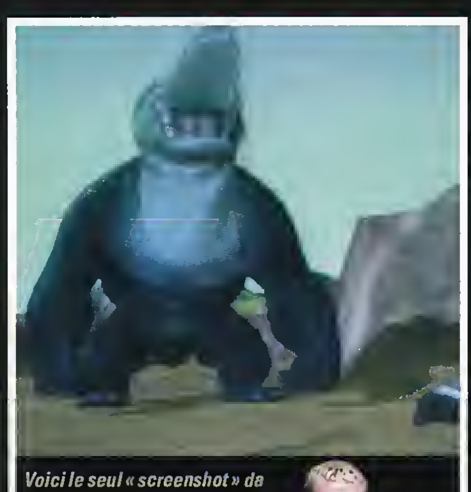


Le Gamestock de Microsoft

Cette année, en plus de la presse PC, Microsoft avait invité une tripotée de journalistes console à son grand show médiatique, Xbox oblige. C'est donc en compagnie du gars RaHaN de Joypad que je me suis rendue à Redmond, Washington. Étant donné la progression fulgurante, tant qualitative que quantitative, de ce que j'avais vu lors des précédentes éditions du Gamestock, j'étais plutôt guillerette en partant pour l'aéroport. Mais autant vous l'avouer tout de suite, sur place, mon enthousiasme est assez vite retombé : cette année, non seulement les jeux PC étaient ridiculement peu nombreux (six au total, contre douze l'an dernier), mais ils m'ont également déçue sur le plan qualitatif. Attention, je ne dis pas qu'ils sont nuls, non, loin de là. Flight Sim 2002, Train Sim et Zoo Tycoon seront très certainement d'excellents titres. Mais question innovation, avouez qu'il n'y a pas de quoi sauter au plafond.

En plus, on aime les pingouins

Quant aux trois jeux qui restent, qu'il s'agisse de Dungeon Siege, de MechCommander 2 ou de Sigma, là encore, rien de nouveau : tous nous avaient déjà été présentés l'an dernier, soit lors du précédent Gamestock, soit lors de l'E3. Mais le pire, c'est que deux d'entre eux m'ont carrément laissée sur ma faim : à quelques mois de sa sortie, Dungeon Siege ne réalise pas le quart de ses promesses d'il y a un an (voir pages suivantes), et je ne comprends toujours pas comment je vais m'éclater en jouant à Sigma. L'idée de faire un jeu de stratégie temps réel en combinant des animaux, pour originale qu'elle soit, ne se suffit pas à elle-même. Encore faut-il savoir comment le jeu va progresser, sur quels ressorts il va reposer, comment il va permettre aux joueurs de s'exprimer… Autant de questions auxquelles l'équipe de Sigma n'apporte aujourd'hui aucune réponse précise. Il y aura environ neuf bâtiments et deux ressources, on pourra choisir de rechercher deux à huit types d'animaux différents (félins, reptiles, volants, etc.), et un laboratoire nous permettra de mixer entre eux les animaux qu'on aura recherchés. Voilà grosso modo tout ce que je sais. Ah non, je sais aussi que Sigma est officiellement annoncé pour dans cinq mois. Ah ah ah !



Voici le seul « screenshot » de Sigma. Vous y voyez un gorille à tête de crocodile, en haut, et Alex Garden, le créateur de Sigma (et avant ça de Homeworld), en bas. La bella et la bête, dans le plus pur style hollywoodien.

Arrêtez de rire !

Dans le fond, ça n'a rien de drôle. Moi qui croyais que Microsoft allait profiter de son assise financière hors du commun pour sélectionner des projets réellement ambitieux. Je me rends compte qu'il y a un gouffre entre la vraie ambition et la poudre aux yeux. Notre industrie souffre de trois grands maux : manque de maturité, qui laisse le marketing s'immiscer dans les processus de conception, manque de maturité, qui empêche les créateurs, pour talentueux qu'ils soient, de bien maîtriser les éléments qui font un bon jeu, et enfin manque de maturité, qui pousse toute une frange de ces mêmes créateurs dans un système qui les dépasse : celui du show-business. ■ □ □

Genre : Action/Rôle
Développeur : Gas Powered Games, États-Unis
Sortie prévue : Automne 2001
Site Web : www.gaspowered.com



Regardez cet ennemi. Je suppute une histoire assez complexe, pour compenser la vacuité du gameplay.



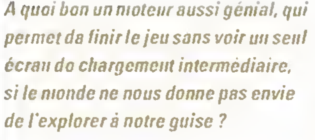
Dungeon Siege

Dungeon Siege m'en a encore mis plein les mirettes. En revanche, le gameplay ne m'a pas franchement convaincue, ce qui, à seulement quelques mois de la sortie du jeu, est un petit peu inquiétant.

Mes retrouvailles avec Dungeon Siege, après presque un an de séparation, ont été très émouvantes. Lui, il avait revêtu ses plus beaux atours, dans l'objectif évident de me plaire. Et moi, j'en avais quasiment les larmes aux yeux d'émotion, tellement il était beau. Son moteur 3D lumineux et chatoyant, sa musique envoûtante (par le même Jeremy Soule qui avait déjà signé celle de Total Annihilation), son action trépidante, ses monstres effrayants, son interface intuitive, ses sorts spectaculaires… Il me tardait que la présentation sur grand écran se termine, afin que je puisse poser mes petites mimines sur un clavier pour m'approprier enfin toute cette splendeur. Ce fut alors pour moi un second moment de grand bonheur, enfin, une fois passée la déception des écrans de menus, particulièrement laids et rébarbatifs dans leur style gothique bien lourdingue… Mais cette déception s'est envolée dès les premières secondes du jeu : ce putain de moteur 3D est tellement extraordinaire que je n'ai pas pu m'empêcher de jouer avec la caméra. J'ai fait quelques pas autour de chez moi, en tournant dans tous les sens, en zoomant, en dézoomant, et en changeant de perspective, pour apprécier la maniabilité du jeu, bien sûr, mais surtout pour voir et revoir cette façon magique dont les objets s'estompent quand ils s'intercalent entre notre personnage et la caméra. Il n'y a rien à dire, sur le plan technique, ce jeu est superbe.



À quoi bon un moteur aussi génial, qui permet de finir le jeu sans voir un seul écran de chargement intermédiaire, si le monde ne nous donne pas envie de l'explorer à notre guise ?



Le chemin de Dungeon Siege n'est pas aussi flashy que celui du « Magicien d'Oz », mais on le distingue très nettement, de part et d'autre du pont.

À trop vouloir bien faire…

Une fois cette magie passée, j'avoue avoir été à nouveau déçue : je me suis rapidement fait chier. Le jeu consiste à avancer sur un chemin déjà tout tracé, et à tuer machinalement les bestioles qui se présentent. C'est bête à souhait. Bon, je sais qu'il reste encore quelques mois avant sa sortie et que les derniers mois sont toujours cruciaux en ce qui concerne le réglage des sensations de jeu. Mais là, c'est plus gênant : ce sont carrément certaines des bases du gameplay que je n'aime pas. Le chemin tout tracé, par exemple ; ce qui rend l'exploration intéressante, dans un jeu, c'est la joie de trouver l'objectif, non ? Si on nous montre la direction à suivre, on nous prive du plaisir de l'exploration. Pareil pour le combat : pour des raisons évidentes de confort de jeu, nos personnages sont dotés d'une Intelligence Artificielle (I.A.) super efficace : ils sont parfaitement capables de se défendre tout seuls. C'est pratique pour les débutants, et probablement indispensable pour le temps réel. Mais comme ils peuvent attaquer même quand on les



On commence le jeu avec un seul personnage, et on constitue petit à petit une équipe qui peut aller jusqu'à huit, mules comprise.



Bah, si le gameplay s'avère décevant, on pourra toujours se servir du jeu pour créer des ambiances chez soi.

déplace, on peut se contenter de les positionner correctement par rapport aux ennemis, et de leur laisser faire tout le boulot. Si vous êtes armé d'un arc, le sentiment de monotonie peut très rapidement s'installer : il suffit d'avancer doucement le long du chemin tout tracé, et de ramasser les objets sur les cadavres laissés par l'I.A. Cette I.A. dont on rêve depuis des années pour nos jeux de stratégie temps réel, voilà qu'elle tombe complètement à plat dans Dungeon Siege : on a l'impression de ne servir à rien et c'est super frustrant.

Annihilation totale ?

A part ça, le jeu est indubitablement bourré de bonnes intentions : l'idée de la mule pour augmenter la capacité de notre inventaire est excellente, l'interface est extrêmement agréable à manier, et les stats, incontournables dans un jeu de rôles (JdR), ont été gommées au maximum pour favoriser l'immersion dans l'action. Mais l'impression globale est loin de ce que j'attendais du créateur de mon stratégie temps réel (STR) préféré, surtout que Chris Taylor affirme depuis deux ans sa volonté de réaliser pour le JdR ce qu'il a déjà fait au niveau du STR ! Si j'ai eu la faiblesse de le croire l'année dernière, ce Gamestock m'a plutôt laissé une sensation inverse : autant Total Annihilation était génial par l'espace qu'il nous offrait pour constamment renouveler nos stratégies, autant Dungeon Siege me paraît fade et sans relief, avec ses rails bien huilés. Mais peut-être que je me trompe. Peut-être que tout va changer dans les mois qui viennent. Ou peut-être que sa sortie va être repoussée encore une fois… Allez savoir. Quoi qu'il en soit, comme Dungeon Siege se veut un Diablo-like dont on aurait ôté les aspects les plus pénibles, j'en finis par me demander si, paradoxalement, tous ces aspects pénibles ne sont pas des éléments constitutifs de l'addiction dans Diablo…



MechCommander 2 revient une dernière fois à l'assaut du Gamestock.

Et la bonne nouvelle, c'est qu'il s'annonce de plus en plus prometteur.



Genre : Tactique Temps Réel
Développeur : Microsoft, États-Unis
Sortie prévue : Été 2001
Site Web :
www.microsoft.com/games/gamestock



MechCommander 2

Évidemment, avec leur costume en ferraille et leur démarche laborieuse, les persos de MechCommander 2 sont vachement moins sexy que les petites gonzesses de Dungeon Siege. Mais contrairement à ce dernier, le jeu fait tout pour nous offrir un maximum de maîtrise et de liberté d'action. En nous permettant d'exploiter les reliefs et les constructions de chaque carte comme autant d'éléments tactiques, les terrains tout en 3D nous ouvriront tout un champ de possibilités différentes pour atteindre nos objectifs. Et comme vous ne pourrez pas diriger simultanément plus de 16 unités, il vous faudra constituer votre groupe en choisissant parmi des Mechs aux aptitudes bien distinctes – dont quatre nouveaux dans l'univers BattleTech. Jugerez-vous opportun de renoncer à une unité offensive pour vous adjoindre les service d'un Mech senseur, capable de détecter les ennemis cachés ? Combien de Mechs longue portée pourrez-vous choisir sans affaiblir votre force de frappe pour le combat rapproché ? Quelques Mechs sauteurs ne seraient-ils pas les bienvenus pour attaquer là où on ne les attend pas et créer ainsi des diversions ?



Quand on tire d'en haut, on tire plus beau (proverbe tibétain).

Amis des jeux, ne sortez plus sans votre éditeur de missions ! Grâce à celui de MechCommander 2, vous pourrez réaliser des maps pour la castagne en multijoueur, tout comme des scénarios pour le mode solo.

Du rififi dans les rutabagas

Imaginez une mission où il faut anéantir une grosse base ennemie. Que faites-vous : vous foncez dans le tas ? ou bien, tel Publius Horacius face aux trois Curiaces, vous y allez petit à petit ?
Si vous réussissez à attirer un ou deux ennemis à l'écart des autres, vous pourrez non seulement les latter sans trop de difficultés, mais aussi les remettre sur pied et les utiliser contre leur propre camp. Comment ?
En utilisant les points de ressources qui vous sont alloués au début de chaque mission pour vous faire livrer un nouveau pilote et un camion de réparations. Mais vous pourrez tout aussi bien utiliser ces points pour un support aérien si vous choisissez l'attaque frontale, ou pour demander un tir d'artillerie juste avant l'assaut, ou que sais-je encore. Une fois votre ennemi à terre, il sera toujours temps de récupérer dans les décombres de ses bâtiments et les carcasses fumantes de ses Mechs une ou deux technologies intéressantes, qui vous permettront de customiser vos unités lors d'une prochaine mission. Espérons juste que, dans sa volonté d'élargir au maximum son public, Microsoft ne va pas faire de ces points de ressources un filet de sécurité trop solide.



Lâcher des animaux innocents dans l'enclos des lions rien que pour le plaisir de les voir se faire dévorer : un bonheur simple.

Microsoft Zoo Tycoon

Genre : Simulation de gestion de zoo - **Développeur :** Blue Fang Games, États-Unis - **Sortie prévue :** Automne 2001
Site Web : www.bluefang.com

Rien d'exceptionnel dans cette simulation de gestion de zoo, mais une réalisation qui a l'air nickel chrome. En attendant les animaux de Sigma...

Zoo Tycoon est un marque de Hasbro, qui appartient donc maintenant à Infogrames. Microsoft Zoo Tycoon (MZT) appartient en revanche à Microsoft. Ne me demandez pas la différence entre les deux titres, ni comment les deux sociétés peuvent utiliser ce même nom : je n'en sais rien. Ce que je sais, en revanche, c'est que Blue Fang, le studio qui développe MZT, a été fondé par deux anciens de Papyrus qui en avaient marre de ne travailler que sur des jeux de 'oitures depuis des années. Faut dire que la série des NASCAR Racing, pour respectable qu'elle soit, n'a franchement rien de folichon. Bref, ce n'est pas moi qui leur jetterai la pierre. En revanche, ce qui m'étonne, c'est le peu d'ambition de leur premier jeu. En général, ceux qui quittent un studio de développement ont un projet perso bien motivant en tête. À moins que ceux-là soient suffisamment mûrs pour assurer des bases saines à leur société, en commençant avec des jeux peu novateurs, mais aux débouchés assurés. Peut-être que ces gars-là nous surprendront d'ici quelques années, comme The Creative Assembly, qui ont fait Shogun Total War après des années passées à sortir des conversions de jeux de sport dans l'anonymat le plus complet. Qui sait ?



Jeffery la girafe n'est pas à 100 % heureuse. Une trop grande proximité avec l'enclos des tigres, sans doute...

En attendant...

Zoo Tycoon ne casse pas trois pattes à un canard, mais il a l'air bien foutu, pour le peu que j'aie pu en juger en quelques minutes de jeu, honteusement passées à jeter des antilopes dans la cage des lions et à ouvrir les portes des cages pour voir courir le public. Je sais donc que l'appétit des lions n'est pas encore géré par l'ordinateur, car avec tout ce que je leur ai donné, ils n'auraient pas dû se jeter aussi voracement sur le public. Cela dit, à part la possibilité de jouer avec trois tonnes de bâtiments (depuis le guichet d'entrée jusqu'à la maison des reptiles, en passant par la buvette et les pissotières), de végétations, de clôtures et d'éléments décoratifs divers et variés qui vous permettront de créer le zoo de vos rêves, MZT vous demandera aussi de rendre heureux les animaux que vous aurez adoptés, ainsi que les visiteurs que vous recevrez. Sinon, vous ne gagnerez pas de sous et vous devrez fermer le zoo. C'est simple, et vous aurez tout un tas d'indicateurs pour surveiller la santé physique et le moral de tout ce petit monde, y compris vos salariés. Un mode scénario vous proposera également des défis, de type faire remonter la pente à un zoo mal géré, ou que sais-je encore.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PC















PS2



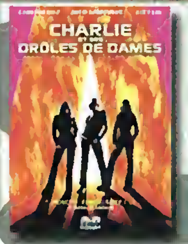
DREAMCAST

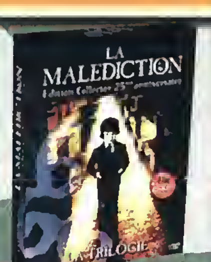


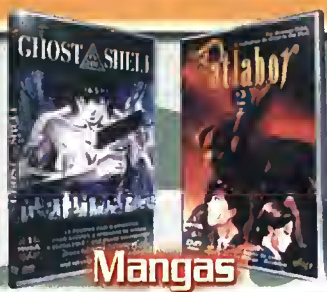
DVD

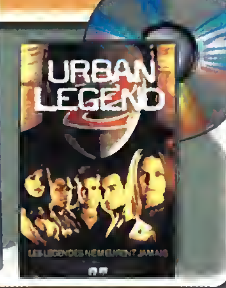
Venez découvrir les dernières nouveautés











Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 78 21 72
07 Annonay	04 75 87 70 78
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 88 25 75 84
11 Narbonne	04 88 42 37 58
12 Rodez	05 85 87 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 58 82 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 83 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 48 93 81 75
22 Dinan	02 98 85 17 54
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 88
31 Fenouillet	05 81 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 81 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 81 21 22 02
32 Auch	05 82 81 28 20
33 Arcachon	05 58 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 58 83 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 65
34 Agde	04 87 21 32 71
34 Béziers	04 87 49 01 85
34 Sete	04 87 48 18 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 78 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 78 87 48 95
39 Lons Le Seunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 78 78
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
50 Grandville	02 33 50 56 00
52 St Dizier	03 25 98 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 87
54 Granville	02 33 50 56 00
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 18
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouch	03 28 50 10 18
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 87 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 88 14
74 Cluses	04 50 96 88 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elboeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 66 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 84 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 78
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 88
82 Montauban	05 83 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sercelles	01 39 92 47 18
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 87
97 La Reunion	02 82 96 75 38
97 Guedeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• [illegible]

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 ma[illegible] : Mons. [illegible] 84 [illegible]
• Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Chateau Thierry • Dimes les [illegible] • Mayenne •
• Asnières •
Réunion : Le Tampon • St Joseph • St André •
Piton St-Leu •

espritdesign

Quoi de Neuf

Doc Caféine



Altec Lansing ATP5

Ce kit 4.1 est basé sur la version ATP3 du même constructeur, avec un caisson et des satellites tout de même améliorés. La bestiole délivre 4x8,75 W et 45 W pour le caisson. Le design est toujours aussi soigné, avec des satellites composés de 2 tweaters et d'un haut-parleur pour les médiums, planqué dans leur base et orienté vers le bas. Le caisson, fabriqué avec un mélange de bois et plastique, produit un son carrément convaincant. Du reste, chez Joystick, nous sommes des professionnels. Si. J'ai donc demandé à des oreilles expertes de me donner leur avis. Celles de Fishbone en l'occurrence. Ces oreilles qui parlent, ça me fascine. Elles m'ont avoué que vu le prix de ce kit, le résultat est largement satisfaisant et le place devant les solutions de Creative Labs en termes de qualité. Merci les oreilles, à la prochaine. Elles ont oublié de vous dire qu'on peut même se brancher en digital dessus si votre carte son dispose d'une sortie numérique, et que tout se contrôle avec le satellite de droite. Seul point négatif : pas de prise casque...

FABRICANT : ALTEC LANSING
SITE WEB : WWW.ALTECMM.COM
PRIX : ENVIRON 1 200 F

Klipsch ProMedia 4.1 THX

Encore un kit d'enceintes qui nous arrive en version 4.1 après avoir eu un bon succès en version 2.1. Pas de changement flagrant par rapport à la version testée il y a quelques mois, juste plus de réglages sur le satellite de contrôle. On trouve aussi sur cette enceinte une prise casque. Et ça, bon sang, c'est juste super utile. Tout le monde ne peut pas faire péter le son du fusil à pompe jusqu'à quatre heure du mat'. Sinon le voisin, il peut vous montrer qu'il en a un chouette aussi, de fusil. De chasse, à l'ancienne, mais un vrai... Revenons à ces enceintes. Le THX sur ce genre d'équipement ne veut pas dire grand-chose. Malgré des qualités audio évidentes, les basses traînent pas mal et ont tendance à amoindrir la définition du son. Je préfère vraiment les Sirocco Crossfire de VideoLogic, qui sont en plus un peu moins chères. Dans ce genre de gamme, ces deux kits ne souffrent d'aucune concurrence, mais leurs prix risquent de dissuader plus d'un joueur. Surtout quand on sait qu'aux US, le kit Klipsch coûte 1 000 F de moins.

FABRICANT : KLIPSCH
SITE WEB : WWW.KLIPSCH.COM
PRIX : ENVIRON 3 000 F



QuickCam Traveler

Les webcams, il faut dire ce qui est, c'est rarement à la hauteur côté qualité d'image. La QuickCam Traveler, au premier abord, on se dit que ça va être pareil. Déjà, la doc fait frémir : stockage de 60 images « haute résolution » en 640x480 (ha ha ha). Ou 200 en 320x240. Eh oui, cette webcam peut aussi servir de petit appareil photo autonome. Une fois le soft installé et la bête sur le PC, finalement le tout s'en sort plutôt bien. Vidéos fluides (en 320x240), micro efficace et qualité d'image honnête vu la gamme du produit. Je m'attendais largement à pire. En fait, ce modèle remplit parfaitement ses fonctions. Il est livré avec une panoplie de softs pour exploiter vos images. Le tout se branche en USB sur votre PC et est alimenté par 2 piles en mode autonome.

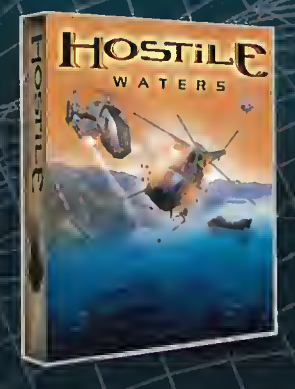
FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 1 400 F



HOSTILE WATERS

PC JEUX (Février 2001) :
"Graphiquement **superbe**, l'action est riche en rebondissements et les éléments de **stratégie** rendent l'**aventure palpitante**".

TOUTES LES PUISSANCES SANS INTELLIGENCE...
NE SONT RIEN.









- 21 missions mêlant action, tactique et stratégie.
- Un scénario captivant, une vingtaine d'îles à explorer, des décors somptueux.
- Contrôle d'unités terrestres, maritimes ou aériennes, jusqu'à 10 simultanément.
- 15 personnages, 13 véhicules et plus de 30 unités ennemies.







Disponible sur PC CD-ROM

TOP RÉDAC'

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



ACTION

CRIMSON SKIES • ZIPPER INTERACTIVE

ELITE FORCE • RAVEN SOFTWARE

MIDTOWN MADNESS 2 • ANGEL

NO ONE LIVES FOREVER • MONOLITH





STRATÉGIE

AGE OF KINGS • ENSEMBLE STUDIOS

CATACLYSM • RELIC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 • NEW WORLD COMPUTING

MOON PROJECT • TOPWARE





JEU DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2 • BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2 • INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7 • NEW WORLD COMPUTING

PLANESCAPE TORMENT • BLACK ISLE



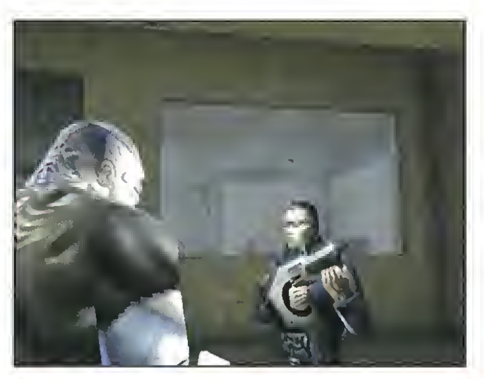


ACTION-AVENTURE

DEUS EX • ION STORM

THE NOMAD SOUL • QUANTIC DREAMS

THIEF 2 • LOOKING GLASS



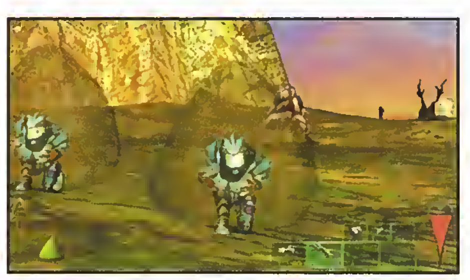


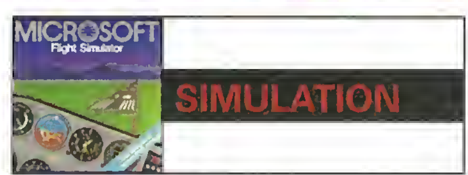
ACTION-TACTIQUE

GROUND CONTROL • MASSIVE ENTERTAINMENT

GIANTS • PLANET MOON

PROJECT IGI • INNERLOOP





SIMULATION

B-17 THE MIGHTY EIGHT • WAYWARD SIMULATIONS

COLIN MCRAE 2 • CODEMASTERS

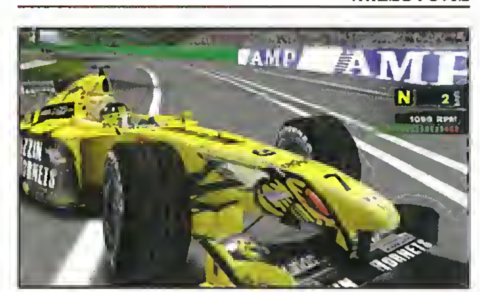
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 • MICROSOFT

F1 RACING CHAMPIONSHIP • UBI SOFT

FLIGHT SIMULATOR 2000 • MICROSOFT

GRAND PRIX LEGENDS • PAPYRUS

SUPERBIKE 2001 • MILESTONE



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



ASHERON'S CALL
• TURBINE

HALF-LIFE & COUNTER-STRIKE
• VALVE & IND.

QUAKE 3 & MODS
• ID SOFTWARE

UNREAL TOURNAMENT
• EPIC





CIVILIZATION : CALL TO POWER 2
• ACTIVISION

RAILROAD TYCOON 2
• TOP SOFTWARE

THE SIMS
• ELECTRONIC ARTS

TROPICO
• TOP SOFTWARE





GIFT
• EKO

RAYMAN 2
• UBI SOFT





BLAIR WITCH 1
• HUMAN HEAD

MONKEY ISLAND 4
• LUCAS ARTS





WORMS WORLD PARTY
• TEAM 17







SUPREME SNOWBOARDING
• HOUSEMARQUE

TONY HAWK'S PRO SKATE 2
• NEVERSOFT

LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE/TROÏKA GAMES

BATTLE REALMS
STRATÉGIE/LIQUID ENTERTAINMENT

DUNGEON SIEGE
RÔLE-ACTION/GAZ POWERED GAMES

EMPEROR : BATTLE FOR DUNE
STRATÉGIE/WESTWOOD STUDIOS

I-WAR 2
SIMULATION SPATIALE/PARTICLE SYSTEMS

MORROWIND
JEU DE RÔLE/BETHESDA

SOVEREIGN
STRATÉGIE EN LIGNE/VERANT



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom















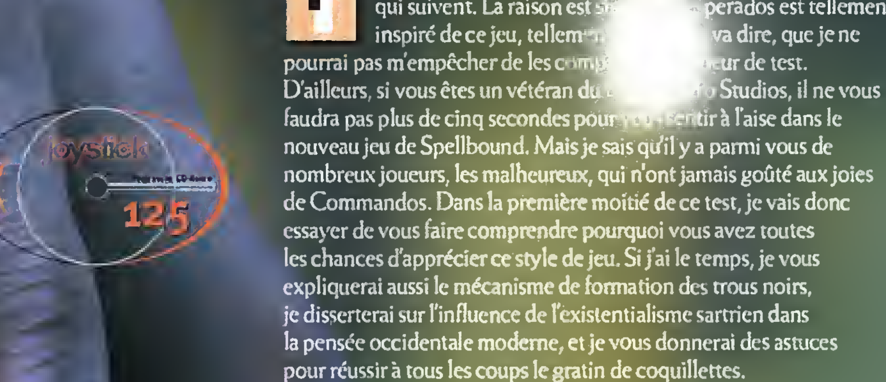


DESPERADOS

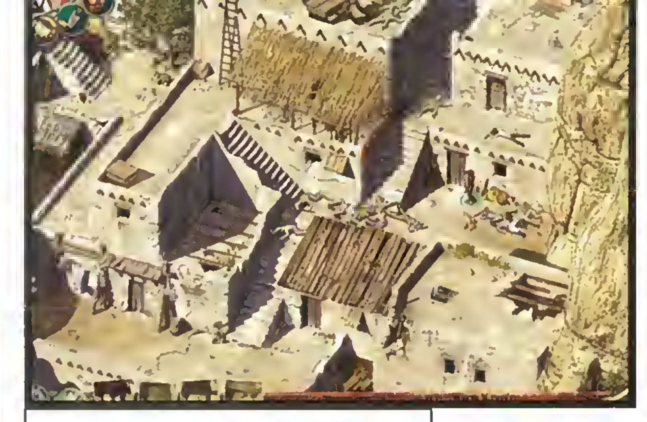
STRATÉGIE/TACTIQUE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR SPELLBOUND ENTERTAINMENT SOFTWARE ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VF AVEC UN FORT ACCENT MEXICAIN
NBRE DE JOUEURS 1

[illegible] [illegible]mage que l[illegible] créateurs de jeux vidéo ne s'inspirent pas plus souvent du Far West ! [illegible]rai, c'est m[illegible]ins tendance que les trips science-fiction avec leurs gros fusils laser [illegible]sion protonique ou l'ambiance heroic-fantasy, dragons noirs et épée level 45. [illegible] [illegible] nous le prouvent [illegible] brio les développ[illegible] Spellbound Entertainment, on peut vraiment s'éclat[illegible] [illegible]r des bandits en [illegible] du N[illegible]uveau-Mexique.



Il va beaucoup être question [illegible]mandos dans les pages qui suivent. La raison est s[illegible] [illegible]perados est tellement inspiré de ce jeu, tellem[illegible] [illegible] va dire, que je ne pourrai pas m'empêcher de les comp[illegible] [illegible]eur de test. D'ailleurs, si vous êtes un vétéran du [illegible] Studios, il ne vous faudra pas plus de cinq secondes pour [illegible]entir à l'aise dans le nouveau jeu de Spellbound. Mais je sais qu'il y a parmi vous de nombreux joueurs, les malheureux, qui n'ont jamais goûté aux joies de Commandos. Dans la première moitié de ce test, je vais donc essayer de vous faire comprendre pourquoi vous avez toutes les chances d'apprécier ce style de jeu. Si j'ai le temps, je vous expliquerai aussi le mécanisme de formation des trous noirs, je disserterai sur l'influence de l'existentialisme sartrien dans la pensée occidentale moderne, et je vous donnerai des astuces pour réussir à tous les coups le gratin de coquillettes.


Euuhh... Oui, là je ne suis pas vraiment passé en finesse.


Lors des missions de nuit, il est beaucoup plus facile de passer inaperçu, car le champ de vision des ennemis est réduit.


Certaines missions se terminent en véritable carnage.







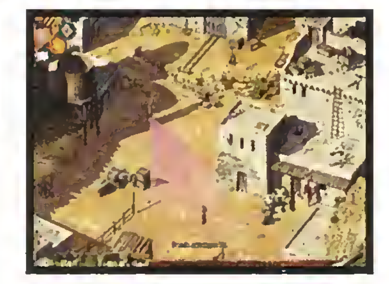
Oune chénario clásico

Desperados se déroule à la fin du XIXe siècle au Nouveau-Mexique. On y incarne John Cooper, un cow-boy dans la plus pure tradition John Wayne, ou Lucky Luke, selon son milieu social d'origine. Le gars Cooper a l'habitude d'arrondir ses fins de mois en officiant comme chasseur de primes ; il va donc partir à la recherche d'une bande de Mexicains qui pillent les trains de la région. En route, il va récupérer quelques-uns de ses amis qui l'aideront dans sa tâche - on pourra ainsi contrôler jusqu'à six desperados dans les derniers niveaux - et surtout échapper à ses nombreux ennemis, aux marshalls locaux, aux bandits, pour finalement capturer le... OK, je ne vous raconte pas la fin, mais sachez que le scénario comporte pas mal de rebondissements, de trahisons, de retournements de situation, et tout cela vous sera expliqué au cours de magnifiques cinématiques (vraiment magnifiques) qui entrecouperont les vingt-cinq missions du jeu.

Lé principé dou juego

Ces missions justement, parlons-en. Elles se déroulent en vue de dessus, sur des terrains de jeu en 2D inspirés bien sûr du Far West. On visitera ainsi des petites villes classiques de la région, avec saloon, bureau du shérif et bateau à aubes près du quai, on ira s'amuser dans un canyon, on folâtrera dans une prison au beau milieu du désert, on s'infiltrera dans une hacienda bien gardée ; bref, je ne voudrais pas vous dévoiler tous les décors, mais sachez déjà que ceux-ci seront variés et, le plus souvent, on aura vraiment l'impression de se balader dans un western de la grande époque. On commence en général une mission en étant planqué dans un coin de la carte, avec un ou plusieurs personnages à sa disposition, chacun ayant des compétences particulières. On peut passer de l'un à l'autre en cliquant sur leur photo, dans la barre d'interface en bas de l'écran, ou bien profiter des raccourcis clavier. À chaque niveau, on se voit allouer une série d'objectifs, qu'on réalisera en privilégiant généralement la discrétion et les armes silencieuses plutôt qu'en sortant les gros flingues. Il va donc falloir se faufiler discrètement parmi les lignes ennemies, en éliminant si nécessaire les gardes et en prenant soin de camoufler leurs cadavres pour ne pas éveiller l'attention de leurs collègues. Voilà, c'est le principe du jeu, savant mélange de stratégie et de tactique, qui oblige à affiner son sens du timing et à se remuer intensément les méninges avant de progresser vers l'objectif du niveau sans rameuter tous les cow-boys à la ronde.


Une des missions les plus balèzes du jeu : l'attaque de la prison de Fortezza.



TIPS | JEU

La sauvegarde rapide (touche F5) est pratique, mais n'oubliez surtout pas de sauvegarder, par exemple toutes les dix minutes, sur un emplacement à part. Ça évite de se tirer une balle dans la tête lorsqu'on appuie sur F5 un quart de seconde avant de se faire repérer par une patrouille...

Sanchez et sa Gatling, deux bons amis qui aiment bien trouer les gens.



L'importance dé la coordinachionne

Toute la subtilité de Desperados consiste à utiliser de manière optimale les compétences des différents personnages. John Cooper est le plus efficace, c'est donc celui qui fera la majeure partie du boulot. Il peut buter les ennemis avec ses couteaux de lancer, transporter les corps pour les cacher, ou encore attirer l'attention des gardes grâce à sa montre musicale (l'équivalent de la radio du béret vert dans Commandos, pour ceux qui connaissent). Mais dans de nombreux cas, cela ne suffira pas, et il faudra faire intervenir les autres personnages. Prenons un exemple : deux ennemis montent la garde près d'une porte, tandis qu'un troisième est posté quelques mètres devant. Si on y va au flingue, le bruit attirera d'autres patrouilles qui donneront sûrement l'alerte. Si on déplace Cooper tout seul, il ne pourra pas être assez rapide pour buter les trois gardes sans se faire repérer. Une des solutions consiste donc à coordonner l'action de Cooper avec, par exemple, celle de McCoy (voir l'encadré à ce sujet pour connaître les différentes compétences de chaque perso). Grâce à l'interface particulièrement réussie, on peut programmer de véritables embuscades, ce qui faisait cruellement défaut à Commandos ou, plus récemment, à Star Trek : Away Team. Dans ce cas précis, on indique à McCoy de balancer du gaz soporifique sur les deux gardes près de la porte, et à Cooper de lancer son couteau sur le troisième garde, plus éloigné, qui ne sera pas atteint par le gaz. Il suffit ensuite de déclencher la séquence QuickAction en appuyant sur la barre d'espace et hop, en une fraction de seconde, les trois ennemis sont éliminés. C'est ce genre d'action que le jeu proposera, avec bien sûr des variantes de plus en plus complexes lorsqu'on progressera dans l'aventure.



Dé chénémi moui intellichent

Les fans de Commandos en conviendront avec moi, l'Intelligence Artificielle des soldats n'était parfois pas fulgurante. Dans Desperados, les bandits mexicains ou les adjoints du shérif auxquels on se frotte sont nettement plus costauds au niveau I.A. Tout d'abord, en plus de leur champ de vision matérialisé par un cône vert, et dans lequel on doit éviter de traîner si on ne veut pas se faire shooter comme un lapin, ils sont aussi très sensibles aux bruits. Dans Commandos, on pouvait faire courir toute une armée de brutes en pataugas derrière un soldat ennemi, celui-ci ne s'en rendait même pas compte.

John, McCoy et Kate

Hop, un petit aperçu des possibilités de trois des personneges du jeu. Dens les derniers niveaux, on en eura six à disposition, ce qui permettre de terminer les missions de nombreuses manières possibles.



John Cooper est le personnege le plus polyvelent : c'est donc lui qu'on utilisera le plus souvent. S'il réussit à s'epprochar des ennemis, il peut les assommer è coups de poing ou les égorger. S'il doit rester à distanca per sécurité, il utilise ses dons de lanceur de couteeux. Il dispose eussi d'une montre musicale, qui sert à ettirer les curieux pour les buter à l'abri des regerds indiscrets. Quand il sort son flingue, il est capable de plomber trois gers presque simultenément. Enfin, il peut esceleder certains murs et transporter des corps pour les cecher.



Doc McCoy, un homme précieux. Il sait snipper è longue distence grêce à un flingue è lunette, il joua la rôle du médecin de gerde en soignent ses petits camerades et paut bricoler en quelques secondes una sorte d'épouventail pour détourner l'ettention des gerdes. Mais sa grande compétence est se capacité à neutreliser les ennemis en leur balançant des fioles de gaz soporifique. Il endort tous les hommes se trouvant dans un reyon de quelques mètres, ce qui est perticulièrement efficece contre les patrouilles.



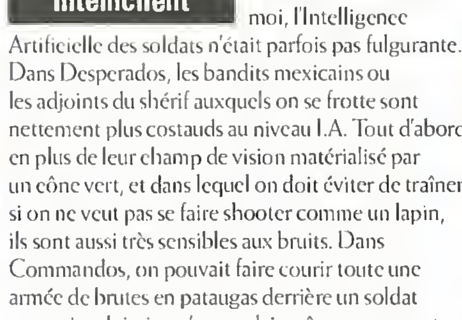
Kate O'hara possède bien un petit pistolet è trois coups, meis son truc, c'est plutôt d'attirer les ennemis pour que las mâlas du jau puissent les dézinguer en toute trenquillité. Lorsqu'un garde se trouve en fece d'elle, elle peut einsi utiliser ses chermes pour foceliser son ettention, répendre des certes à jouer sur le sol efin de l'eppâter, ou l'aveugler temporeirement grêce è son miroir. Elle peut aussi s'approcher furtivement des ennemis, è pes de ninje, avant da las essommer avec ses sentiegs à talons heuts. Dans cartains niveaux, elle endosse une robe « civile » qui lui permet de se balader librement devent les ennemis.





Le champ de vision des gardes est représenté par un cône vert. Il vire à l'orange lorsqu'on éveille leurs soupçons, puis au rouge lorsqu'on est repéré.

Certains coins sont bourrés de civils ; il vaut mieux les neutraliser avant de s'attaquer aux gardes armés.





Avec la molette de la souris, on peut alterner entre trois niveaux de zoom.





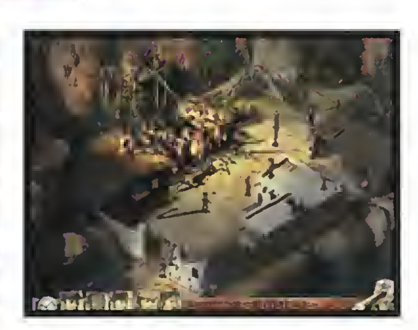
Desperados

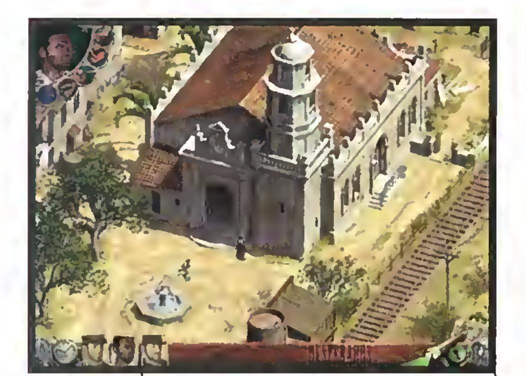


Beaucoup d'armes (couteau, fiole de gaz, bâton de dynamite, pierre...) doivent être lancées. On peut alors visualiser leur trajectoire dans les airs grâce à des petits pointillés bleus.

Dans Desperados, c'est une autre affaire : il faut y aller tout doux et ne pas courir à moins de sept ou huit mètres d'un garde, sous peine d'attirer son attention. Quant à bondir dans leur dos pour les égorger, il ne faut même pas y penser : ils se retourneront immédiatement et troueront le bide de votre perso à bout portant. Pire encore, les gardes communiquent très souvent entre eux, et s'inquiètent quand ils ne retrouvent par leur collègue. Lorsqu'on bute un ennemi, il faut donc faire attention à ce que son absence ne soit pas remarquée par une patrouille, sinon, on finit tapi dans un coin sombre du niveau, à flipper en attendant que l'alerte retombe. Enfin, pour parfaire le tableau, les développeurs ont ajouté un système de hiérarchie. Ainsi, si un chef ou un gradé entend un bruit, ce n'est pas lui qui se déplacera, il préférera envoyer un sous-fifre, ce qui change parfois radicalement la stratégie à adopter. Et quand, dans certaines missions, on n'aura pas d'autre choix que de passer en force et déclencher une alerte, il faudra alors dégommer en priorité les chefs ennemis, afin que le reste des troupes soit désorganisé.



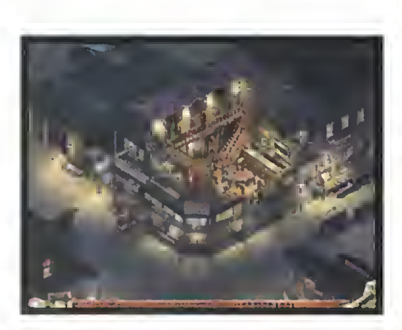




Les décors sont d'une très grande variété, on ne retrouve pas une seule fois le même arbre ou le même bâtiment.

Yé vé cogner du muchachos

En plus des ennemis, il faut également se méfier des civils qui pullulent dans certains niveaux. Travailleurs dans les plantations de coton, gros poivrots en sombrero, jeune demoiselle au balcon, prêtre devant son église, tout ce beau monde ne risque pas de vous attaquer. Mais s'ils vous surprennent en train de porter un cadavre ou d'égorger un bonhomme, ils passent en mode « panique » : certains iront se réfugier dans leur maison, d'autres - les plus vicieux - se précipiteront dans le bureau du shérif ou courront avertir la première patrouille venue. On ne peut pas tuer les civils, sinon la mission se termine, mais on peut tout de même éviter ces déconvenues, par exemple en leur mettant une bonne mandale dans la gueule, en les ligotant et en les jetant dans une maison abandonnée. Notez - et c'est une première encourageante dans un jeu vidéo - qu'il est même possible d'assommer des enfants, lorsque ces morveux menacent d'aller vous balancer au garde le plus proche. Personnellement, lorsqu'ils sont à terre, je leur mets des grands coups de pied dans les côtes.
C'est juste pour le plaisir hein, on n'est pas obligé de faire ça pour terminer un niveau (mais je sais que vous le ferez quand même).

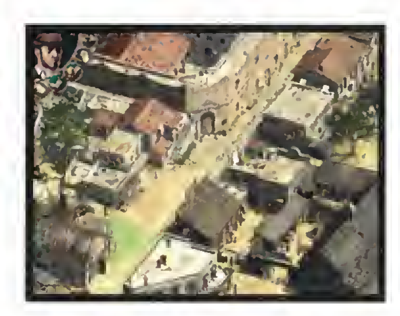


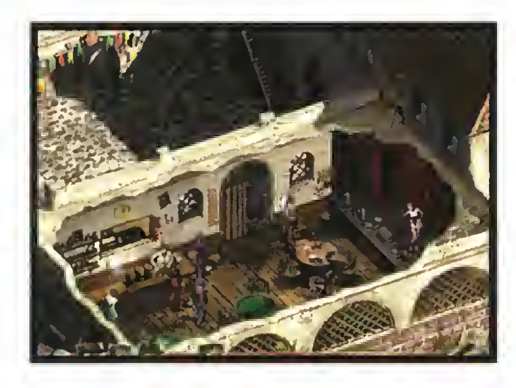
La durée de vie

La campegne du jeu se compose de vint-cinq missions, dont certaines ne sont en fait que des tutoriaux destinés à se familiariser avec un personnage particulier. Ce qui nous leisse quand même une vingtaine de grosses missions. Pour en venir à bout, comptez 90 minutes en moyenne si vous êtes un hebitué de Commendos (çe aide beeucoup, surtout dans les premiers niveeux) et deux heures si vous débutez. Là, je parle du temps calculé par le compteur du jeu, qui n'englobe pes les esseis manqués et les retours sur les sauvegerdes. Pour vous donner une idée de le durée de vie réelle du jeu, j'ei mis une semaine à atteindre le niveau 16, à raison de quatre heures de jeu par jour. Attendez-vous donc, si vous jouez de manière plus raisonnable, à passer au moins une bonne vingtaine de jours sur ce titre avant d'en voir la fin.



Pour une fois, il est essentiel de lire le manuel. Il comporte des tonnes de mouvements spéciaux qui ne vous seront pas expliqués dans les tutoriaux, comme le triple-tir éclair de Cooper.







On peut grimper sur les chevaux une fois qu'ils sont sellés, et s'en servir par exemple pour fuir rapidement un village dans lequel on vient de mettre le boxon.

Oune réalisazione sans faille

Je vous ai dit plus haut tout le bien que je pense de l'Intelligence Artificielle du jeu, et les compliments au niveau technique ne s'arrêtent pas là. En ce qui concerne le graphisme, notamment, c'est particulièrement réussi. Les décors sont franchement magnifiques, ils fourmillent de détails, et la palette de couleurs est bien choisie pour nous mettre dans l'ambiance, dans les tons ocre/marron. Comme disent tous ceux qui jettent un regard sur mon écran lorsque je joue à Desperados : « Oh, c'est mignon ! ». Ce n'est pas vraiment impressionnant, ce n'est pas une démo technologique de GeForce 3, mais les graphistes ont vraiment assuré. Même constat en ce qui concerne l'animation : à base de sprites bien sûr, mais les mouvements sont fluides, variés, assez réalistes, bref, du tout bon là aussi. C'est vrai, ça fait un peu vieillot, mais on s'y habitude vite. Enfin, terminons en évoquant rapidement l'interface, qui remplit pile poil son rôle. On peut tout faire à la souris, mais on préférera apprendre les raccourcis clavier, très facilement mémorisables, pour aller plus vite lors des attaques un peu chaudes.

À se bouffer los cojones de joie

En tant que fan absolu de Commandos, j'avoue que je suis parti avec un a priori positif sur ce jeu. Je m'attendais à un bon clone pour occuper les dimanches pluvieux en attendant la sortie prochaine de Commandos 2. Mais le résultat a dépassé mes espérances. Desperados est au moins aussi addictif que le titre de Pyro Studios avec, en plus, des améliorations évoquées dans les paragraphes précédents (I.A. plus développée, présence des civils, possibilité de programmer des actions...), quelques petits détails que les vétérans de Commandos apprécieront. On notera, par exemple, la possibilité d'effectuer des mouvements spéciaux (sauter d'un balcon directement sur un cheval, faire des roulades sur le côté pendant les fusillades...), d'utiliser toutes les sorties d'un bâtiment, d'y cacher les cadavres, etc. Bref, le titre de Spellbound est loin d'être une copie sans âme. C'est une véritable évolution, qui devrait largement satisfaire tous les joueurs qui ont passé leurs nuits sur Commandos. Quant aux autres, aucun doute que Desperados, malgré une difficulté assez élevée dès les premiers niveaux, fera une excellente introduction à ce style de jeu redoutablement accrocheur.

Ackboo

On peut afficher une mini-carto qui indique l'emplacement des hommes, les murs qu'on peut franchir et les items à ramasser.



Un peu de technique

Desperados affiche toutes les qualités qu'on attend d'un bon jeu 2D : graphisme ultra-détaillé, trois résolutions (640x480, 800x600, 1024x768) et exigence limitée au niveau hardware. La configuration recommandée par l'éditeur, un P233 avec 64 Mo de RAM et une carte même pas 3D, paraît pour une fois tout à fait réaliste. Nous avons testé la bête sur un Celeron 450 avec une simple TNT, puis sur un Athlon 750 avec une GeForce 2, et le jeu s'est montré impeccablement jouable, quelle que soit la machine. Histoire de pinailler, on regrettera juste quelques rares ralentissements, assez inexplicables lorsqu'on se trouve en 1024x768. Terminons en signalant que la bande-son est très correcte, que ce soit au niveau de la musique ou des bruitages, avec des voix françaises relativement réussies, même si on aurait aimé un peu plus de naturel dans le jeu des acteurs.



Grosse nouveauté par rapport à Commandos, on peut enfin combattre à l'intérieur de certains bâtiments, dont le toit devient transparent lorsqu'on y pénètre.

En Deux Mots

Desperados est un excellent titre, un de ceux qui vous scotchent devant le moniteur pendant des heures d'affilée. Certes, les développeurs n'ont pas fait preuve de beaucoup d'imagination en repompant de manière éhontée le concept de Commandos, mais ils ont su y apporter une grosse dose d'améliorations. Grâce à la beauté de ses graphismes, son ambiance dépaysante et la richesse de son gameplay, Desperados a vraiment de quoi séduire un très large public.

- + Un graphisme très agréable
- + Des tonnes de combinaisons d'actions possibles
- + Une grande richesse tactique qui force à réfléchir avant de passer à l'action
- + On peut enfin faire agir simultanément les persos grâce au mode Quick Action
- + Une Intelligence Artificielle réussie
- + De très belles séquences cinématiques entre les missions
- − C'est vraiment très très très pompé sur Commandos
- − Le niveau de difficulté pourra parfois paraître un chouïa élevé (mais on s'en sort toujours)

80 TECHN — 85 DESIGN — 91 INTÉRÊT



FALLOUT TACTICS



JEU DE RÔLE/COMBAT TACTIQUE POUR JOUEURS CONFIRMÉS - PC CD-ROM

Au grand dam des fans de la série des Fallout, Interplay accouche d'un Fallout Tactics plus orienté combat tactique que jeu de rôle. Un soft à la difficulté relevée, qui devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre.

Fallout Tactics : Brotherhood of Steel prend place dans le même monde que Fallout. Le lecteur attentif remarquera donc qu'il ne s'agit pas de Fallout 3. Comme son nom l'indique, Fallout Tactics est un jeu de combat à l'échelon tactique, dans la lignée des UFO et autres Jagged Alliance. On retrouve avec joie l'univers post-nucléaire ultra-détaillé et humoristique mais sans l'aventure, les tonnes de dialogues et le cheminement non linéaire qui ont fait la réputation des Fallout. Si ce programme s'était appelé Fallout 3, il y aurait eu de quoi crier au scandale. Mais comme le nom annonce la couleur – Tactics - et qu'il est loin d'être inintéressant, autant se réjouir plutôt que se lamenter en pure perte. Dernière remarque : est-ce que vous avez joué à la série des Fallout ? Non ? Hmm nous ne saurions que trop vous conseiller de mettre la main sur une version budget. Si vous êtes fan de jeux de rôle, ce serait vraiment dommage de passer à côté (même si, comme moi, l'univers post-apocalyptique ne vous passionne pas, ndrc). D'ailleurs, si vous ne le faites pas, le fantôme de Bob Arctor viendra vous hanter toutes les nuits pendant votre sommeil...



En multijoueur, on pourra contrôler des mutants, des ghoules, des chiens...



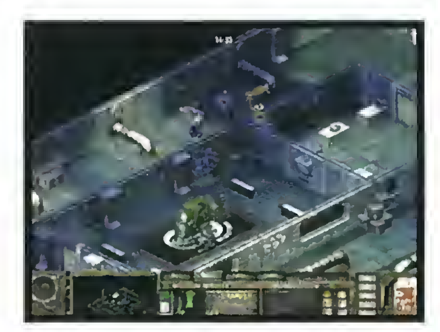


MULTIJOUEUR

Réseau Local	18
Internet Serveur	18

JOUABLE SUR **PENTIUM II 400, 128 MO RAM, 1.5 GO DISQUE LIBRE**
ÉDITEUR **INTERPLAY**
DÉVELOPPEUR **MICRO FORTE ET 14 DEGREES EAST ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**

Mon père, ce mutant





Fallout 1 et 2 sont des jeux cultes. Et pour cause, un jeu de rôle dans un univers post-apocalyptique « à la Mad Max », ça vaut son pesant de ratburger. Chronologiquement, Fallout Tactics se situe entre les deux opus. Avant la grande guerre nucléaire qui a ravagé les zétazunis, quelques personnes prévoyantes avaient eu la bonne idée de construire des abris (les Vaults) pour protéger hommes et matériel. Pourtant, les bombes tombèrent avant que les derniers abris ne soient achevés, et seuls quelques veinards purent survivre à l'hiver nucléaire. La Confrérie de l'Acier est une organisation militaire créée après l'holocauste par un groupe de combattants. Leur abri était en fait une base militaire secrète. La Confrérie repose sur deux maîtres mots : discipline et hiérarchie. Avec leurs armes et leurs technologies, ils sont les seuls capables de s'opposer aux gangs de criminels dégénérés et autres hordes de mutants qui parcourent les terres irradiées de la surface. Au bout d'un moment, ils décidèrent d'aller recruter de nouveaux membres auprès des peuplades extérieures. Ils partirent vers l'Est à bord d'espèces de Zeppelins, mais n'atteignirent jamais leur destination, fauchés en route par des tornades (le climat aussi a muté). Dans Fallout Tactics, vous endossez le rôle d'un de ces combattants de la Confrérie. Avec d'autres membres ayant survécu à l'atterrissage au milieu des cactus mutants, vous réalisez que vous êtes perdus à des milliers de kilomètres de votre abri familial. Vous décidez d'établir une succursale de la Confrérie à proximité des ruines de Chicago. Peu à peu, votre troupe se met à grandir, alors que vous protégez les populations civiles en échange de nourriture et de nouvelles recrues. Le scénar démarre alors que de grosses bandes de Raiders et de super mutants recommencent à ravager le coin, poussés par une force surnaturelle inconnue.



Le Pipboy, le Palm Pilot du futur.



Il ne manquait plus que de pouvoir piloter des vehicules pour se rejouer « Mad Max ».

Fais voir ton tentacule

Dans Fallout Tactics, on peut jouer des humains mais aussi plein d'autres bestioles chelous :



À la base, de très sales gueules, mais humains d'origine. Ils gagnent un perk tous les trois niveaux.



Les Super Mutants ont été créés par les Maîtres il y a 40 ans. Stupides mais très résistants (bonus en points de vie, en résistance au poison et aux radiations).

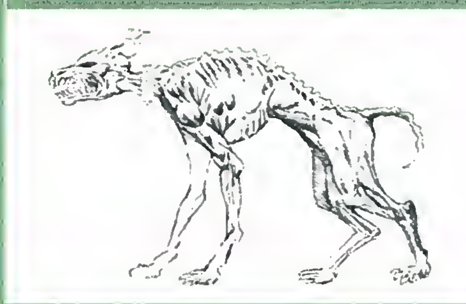
Les Deathclaws sont dérivés d'animaux modifiés génétiquement pour en faire des machines à tuer. Ne peuvent utiliser armes et armures et sont sensibles au feu.



Un jour les ghoules ont été humains... avant de se prendre les bombes. Résistants aux radiations par définition mais très faibles.

Les robots humanoïdes C27 sont des machines de guerre de technologie pré-apocalyptique. Pas de perks mais 5 points de compétences par niveau.

Les chiens ont une capacité de perception et une agilité bien supérieure aux humains. Ils ne peuvent porter qu'un seul objet... qu'ils ne peuvent utiliser. Ils gagnent un perk tous les deux niveaux.





Le grand retour des perks, les compétences de Fallout.

Tactique et rôle

À l'installation, Fallout Tactics nous propose de squatter le disque dur de manière plus ou moins invasive. Il est hautement conseillé de choisir la grosse install (1,6 Go) si vous avez la place. De cette manière, les accès disque et autres ralentissements se trouveront grandement diminués. Après une chouette séquence d'introduction qui plante bien le décor, on passe à la phase de tirage des personnages. En fait, on a le choix entre 4 persos déjà créés. Ou bien on peut modifier l'un de ces héros pour qu'il corresponde davantage à notre vision du guerrier du futur irradié. Le programme nous adjoint ensuite d'office deux autres combattants. Farsight, comme son nom l'indique, est une gonzesse experte en snipping. Stitch, de son côté, est un médicos pas mauvais en détection de pièges. Autant dire que ces deux rigolos seront foutrement utiles pour la suite des opérations. Fallout Tactics se présente comme une suite de missions (une vingtaine de missions, plus des rencontres lors des déplacements à la surface). Dès la seconde mission, on recrute trois nouveaux combattants. Ce qui fait qu'on peut compter sur une petite escouade pour affronter les hordes de dégénérés des Wastelands. Chaque perso est spécialisé dans un domaine de prédilection (combat rapproché, pilotage de véhicules, dégoupillage de grenade, etc.). On les trimballe de mission en mission et, à la manière d'un jeu de rôle, nos p'tits gars gagnent des points d'expérience que l'on répartit à sa guise entre les différentes compétences pour accentuer les points forts ou explorer d'autres domaines d'activité. Si vous êtes familiers avec Fallout 1 et 2, on retrouve la plupart des compétences de ces derniers, notamment les perks.

Entre les missions (ou même en cours de missions si ça va vraiment très mal), on a la possibilité de regagner l'un des abris de la Confrérie. Plutôt que de naviguer dans des menus, on accédera aux différentes options en se déplaçant dans les pièces de l'abri. Il y a des vendeurs qui pratiquent des prix démentiels. Mais on s'en servira surtout pour refourguer la tonne de matos récupéré en cours de mission. Il est pas rare de revenir avec une douzaine de kalachnikovs. Avec le pécule amassé, on se ravitaille le cas échéant en munitions et en stimpaks (recharges de vie). Dans l'abri, on trouve aussi une infirmerie, un garage pour les véhicules chourravés sur le terrain, un sergent recruteur et une salle de briefing.





En 1024x768 et en 32 bits, c'est très beau et très détaillé.

Des armes à gogo

Du lance-fléchettes artisanal au prototype à haute énergie, Fallout Tactics offre une belle brochette de moyens d'en découdre



MEC Gauss MiniGun



Browning M2



Lewis MKII



Sunbeam Gattling Laser



Pulse Rifle Prototype



Neostead Combat Shotgun



Adamantine Claws



Flamer Pistol



Plasma Pistol



Plunger.



L'interface héritée de Fallout est très pratique.

Un bon gros patch

Sur cette version de test, on pouvait relever quelques bugs : sons non joués, bugs d'affichage, instabilité et crashs, mode multi... Logiquement, les développeurs ont annoncé un patch conséquent (75 Mo) non disponible au moment où j'écris ces lignes. Vous en saurez plus sur www.joystick.fr, dans la rubrique Patches du mois prochain, ou sur le site des développeurs : http://www.joinbrotherhoodofsteel.com.





Pour saper le moral des Raiders, il suffit de faire sauter leur réserve de gnôle.

Long, très long

Les missions de Fallout Tactics sont longues. Et c'est rien de le dire. Si vous êtes du genre perfectionniste, à vouloir explorer le moindre recoin de la carte, et que vous mettez un point d'honneur à ne pas quitter le terrain avant d'avoir liquidé tous les ennemis, vous n'êtes pas sortis de l'auberge. Il faut bien compter quatre heures pour terminer une mission. Heureusement, il est possible de sauver à tout moment. C'est pas du luxe, vu qu'il faut parfois s'y reprendre à deux fois pour passer un coin chaud avec le minimum de dégâts.
Les cartes sont gigantesques, avec des tonnes d'ennemis à affronter. Avant d'arriver sur le terrain, on se déplace sur une carte générale des Wastelands. Suivant l'heure à laquelle on arrive, on effectuera la mission de jour ou de nuit. La mission donnée pourra donc être rejouée avec une ambiance différente.
Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Ils influent sur la quantité de dégâts infligés par les armes et sur l'I.A. des ennemis. Les deux niveaux les plus élevés sont les plus intéressants. L'I.A. s'avère un peu plus relevée. Les ennemis effectuent des replis stratégiques quand ils se sentent en position de difficulté. Mais ne comptez pas sur eux pour effectuer un mouvement tournant. Ça reste quand même assez rustique comme I.A.





Vous passerez beaucoup de votre temps à ramper en mode furtif (sneaking).

En traversant les Wastelands, vous ferez des rencontres malsaines comme ces Rad Scorpions.

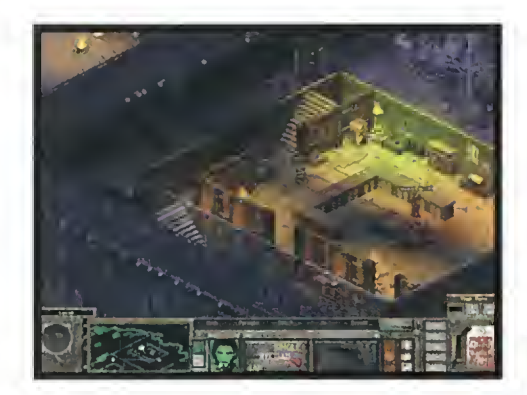


Vive le tour par tour

Fallout Tactics propose plusieurs modes de jeux : temps réel, tour par tour (individuel ou par équipe), et un mélange des deux. Le temps réel s'avère bien pratique pour dynamiser l'action et parcourir rapidement les cartes immenses. Mais n'espérez pas vous en sortir sans passer par le tour par tour. Et c'est tant mieux parce que c'est l'aspect le plus intéressant de ce genre de jeu. On dispose d'un certain nombre de points pour effectuer chaque action (tirer, recharger une arme, s'accroupir, équiper un objet, etc.). C'était aussi la manière dont étaient résolus les combats dans les Fallout originaux. En définitive, le mode le plus pratique est celui qui mélange temps réel et tour par tour. On se déplace rapidement pour explorer la carte, et dès qu'un coup de feu est tiré, le programme commute automatiquement en tour par tour. On a alors tout loisir d'examiner une situation, de choisir dans le calme la meilleure tactique.
En combinaison avec le tour par tour, on utilise à outrance les différentes postures des combattants. Les p'tits gars peuvent se tenir debout, accroupis ou allongés. Les décors sont conçus pour exploiter au mieux ces postures. Surtout si on utilise deux autres fonctions intéressantes : la compétence sneaking pour se déplacer de manière furtive et le mode sentry. Avec le mode sentry (sentinelle) on détermine le degré d'agressivité des combattants et, en tour par tour, à partir de quel moment ils tirent automatiquement (suivant la probabilité de faire mouche). On organise du coup de petites embuscades bien sournoises. On s'approche par exemple d'une sentinelle en rampant. L'un des persos se relève un instant pour faire l'appât. Les autres sont placés en couverture en mode agressif. L'ennemi se précipite alors tête baissée dans le piège et se fait cueillir par un double décharge de chevrotines. En revanche, ils ont viré la possibilité de viser une partie du corps qu'il y avait dans les Fallout originaux. Probablement pour accélérer les combats.



On peut le suivre à la trace... de sang.



Un peu de technique

Le moteur de Fallout Tactics est mignon tout plein. On peut monter en 1024x768 en 32 bits. C'est de la 2D avec les avantages que cela comporte, notamment les petits détails dans les décors. Les sprites des personnages ont été soigneusement anti-aliasés et les animations sont fluides comme il faut. En 1024, et vu la taille des cartes, il faudra compter sur un PII 400 avec 128 Mo de RAM pour que ça reste fluide lors des scrollings. Là encore, il est difficile de cliquer sur un ennemi en mouvement. Mais ça n'est pas vraiment un problème en mode tour par tour.
L'interface est tout droit héritée de Fallout. C'est dire que c'est un modèle du genre, modulo quelques petits soucis. Par exemple, lors des déplacements dans les étages, nos persos ont un peu du mal. En jetant un œil dans les touches raccourcis, on trouve un Ctrl-clic qui résout le problème. Le pathfinding est aussi un peu largué si on demande aux persos de traverser toute la carte.
La réalisation sonore contribue à l'ambiance avec une bande-son fantastique et des voix anglaises bien jouées. En revanche, je n'ai pas pu juger la qualité des voix en français.
Un dernier mot pour évoquer le mode multijoueur. Il y a plusieurs modes tels ceux du deathmatch par équipe et du Capture the flag. Huit cartes sont prévues spécialement pour l'occasion. Dix-huit joueurs peuvent s'affronter avec un large choix de persos (humains, mutants, chiens...) spécialement équilibrés pour le multijoueur. Mais (voir encadré patch) il y a encore quelques problèmes avec ce mode.

Même si on ne retrouve pas toute la profondeur des Fallout, le degré d'interaction avec l'environnement est bien agréable : on fouille les corps et le décor, on place des mines, on crochète des serrures, on cause avec les locaux ; et, globalement, on utilise les compétences des persos pour s'adapter à chaque nouveau challenge. Je me souviens particulièrement de cette mission où, comme un con, j'avais omis de visiter une des pièces de la carte (où se trouvait une fameuse clef). Je me retrouve donc face à une porte difficilement crochetable. Têtu, j'insiste et finit par faire avaler des Mentats à mon perso. Ses capacités dopées par la drogue le brave petit gars finit par forcer la serrure. Plus tard, je m'aperçois qu'il y avait un moyen plus simple pour passer, genre utiliser la clef prévue à cet effet. C'est quand même agréable de se dire qu'on a plusieurs moyens de résoudre une situation donnée. Sauf qu'après coup mon perso était complètement accro à la dope, avec plusieurs stats dans le rouge. Et ça s'est pas arrangé. Après, il est devenu psychotique.

Iansolo





En Deux Mots

Les fans de Fallout 1 et 2 ne voudront pas entendre parler de Tactics car ce n'est pas Fallout 3. Point à la ligne. Pourtant, si on en fait abstraction, Fallout Tactics est un bon jeu de commando. L'univers post-apocalyptique est toujours aussi sympathique. Les missions sont longues, voire trop longues. La réalisation est de bon aloi. Bref, de quoi patienter en attendant Commandos 2.

- + Ambiance « Mad Max »
- + Missions très longues
- + Difficulté relevée
- + Cinématiques d'enfer
- − Missions très longues
- − Répétitif
- − Quelques bugs

80	81	86
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



OFF ROAD
4 roues MOTRICES pour 4 fois plus de SENSATIONS !
Oubliez les routes goudronnées et venez goûter aux joies du tout-terrain !
PC FUN (Février 2001) :
« C'est beau, intuitif et fun en même temps. Sûrement un des grands hits Multijoueur pour 2001 ».
16 véhicules Off Road avec 3 niveaux d'amélioration.
24 pistes avec leurs raccourcis dans des environnements ultra-réalistes.
Possibilité de jouer à 2 sur un même écran et jusqu'à 6 en réseau.
Rage
Software plc
www.rage.com
Ubi Soft
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT
DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

Vous aimez les bananes ? Et encore plus le fric facile ? Vous rêvez de voyager dans des pays chauds ? Alors cette place est pour vous. Devenez El Presidente de Tropico, le seul, l'unique. Un poste ensoleillé pour garnir vos comptes bancaires suisses, une sinécure royale. Mais attention, l'investissement initial et les dommages corporels ne sont pas remboursés.



Tropico



SIM GÉNÉRAL ALCAZAR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



JOUABLE SUR **PII 500, 64 MO DE RAM**
EDITEUR **TAKE 2 INTERACTIVE**
DEVELOPPEUR **POP TOP SOFTWARE**
ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**





Tropico vous invite à vous glisser dans la peau d'un homme politique sans scrupules. Le jeu débute dans les années 50, en pleine guerre froide. Américains et Russes se regardent et se jaugent de loin, en évaluant lequel a le plus grand nombre de pays sous son influence. Dans l'histoire, vous êtes vraiment le seul à ne pas avoir peur d'une troisième guerre, et pour cause : les conflits représentent surtout pour vous le moyen de faire du fric, un business comme un autre. Pour l'instant, votre nouveau dada est d'exploiter une bande de péquenots sur une île paumée des Caraïbes. Vous avez entre 10 et 70 ans pour mettre votre plan à exécution. Arrivé au pouvoir, porté par différentes factions politiques ou par une quelconque société intéressée par la production locale, vous espérez bien, avec un peu de chance, parvenir à l'âge de la retraite sans vous retrouver expulsé et jugé par un tribunal international. Mais pour ça, vous allez devoir manipuler autre chose que des bananes.

Bananas

Votre île est parcourue par de nombreux courants de pensée : communistes et capitalistes s'affrontent comme leur pays symbolique respectif. Un jour, l'un vous demande de réduire les inégalités salariales ; le lendemain, l'autre exige l'ouverture de nouvelles mines et des échanges commerciaux plus poussés. En satisfaisant l'un ou l'autre, une fois sur deux, vous arrivez à calmer leurs ardeurs sans trop de problèmes. D'autres factions plus insidieuses veillent au bonheur de la masse populaire, enfin plutôt de sa mouvance. Les militaires représentent sans aucun doute la puissance la plus teigneuse. Plus vous prenez appui sur eux, plus ils exigent de matériel et d'argent : de vraies sangsues qui n'hésitent pas à fomenter des coups d'État pour vous





Une multitude d'informations vous assaillent en continu. L'almanach vous aide à les gérer en vous les presentant sous formes de graphismes et de pourcentages.

renverser. Les religieux sont aussi assez doués à ce jeu-là. Ils traînent dans les bars, vont admirer les jambes des danseuses, et n'hésitent pas à vous faire la morale. En plus, le peuple écoute leurs conseils. Les deux derniers groupes sont certainement les moins virulents : les environnementaux réclament des mesures contre la pollution, et les intellectuels des écoles et des collèges (et aussi des fois qu'on arrête de leur couper les mains, ndrc). Les satisfaire ne demande que peu d'efforts et met pas mal d'habitants dans votre poche. Car votre principal souci ne consiste pas à vous plier aux caprices de l'une ou l'autre des factions, mais de rendre suffisamment heureuse votre population pour qu'elle vote pour vous aux prochaines élections, qu'elle réclame régulièrement.

El verdict des chournes

Et là vous commencez à trembler. Il y a des élections, même dans une dictature ? On voudrait bien que ce soit le cas dans la réalité. Quoi qu'il arrive, il fallait bien trouver un moyen de sanctionner le joueur. Tropico construit un modèle peut-être simplifié, mais certainement plus riche que les Sim City classiques, car moins directif. Il reprend le principe des Sims : aucun ordre, aucune obligation, juste des propositions. À vous de rendre ces dernières suffisamment intéressantes pour les mener à bien. C'est tout l'art de la manipulation. Donc, pour en revenir à nos élections, vous n'avez pas la possibilité d'obliger les gens à voter pour vous. Du coup, il ne vous reste plus qu'à essayer de les motiver d'une autre manière.
Que demande le peuple ? Un empereur romain disait « du pain et des jeux ». La situation est plutôt brièvement résumée. Que désirez-vous, vous ? Manger chaque jour, un toit pour vous abriter, des médecins pour vous soigner, des loisirs, un travail intéressant, et le sentiment d'être libre, bien sûr (OK, c'est un modèle simpliste). Nos petits bonshommes de Tropico ont les mêmes aspirations, et si vous ne leur permettez pas de les satisfaire, ils vous sacqueront avec leurs bulletins de vote. Avez-vous bâti toutes les infrastructures nécessaires à

Comment éliminer un opposant trop charismatique ? Le faire tuer est une bonne idée, mais ça risque de déclencher des troubles. L'acheter reste la solution la plus pratique.



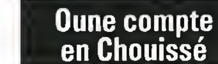




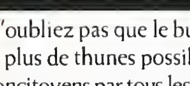
Non, jamais ils ne se calmeront. Les communistes vous inonderont de réclamations tant que vous ne serez pas passé dans leur camp.

Aucun ordre, aucune obligation, juste des propositions bien amenées. C'est tout l'art de la manipulation.

leur bonheur ? Tout le monde a du boulot ? Si oui, avancez la date pour faucher l'herbe sous les pieds de votre adversaire. Si non, hum... Plusieurs solutions s'offrent à vous : vous trichez lors des votes ; le pari est risqué mais peut réussir tout au long de votre règne. Vous achetez votre opposant ; ouais, vous avez intérêt à bien juger ses réactions car si le coup rate, vous passez à la trappe directement. Vous l'emprisonnez ou le faites tuer, bonne idée, mais êtes-vous sûr d'avoir les militaires dans votre poche ? Car face à vos méthodes de truand, la résistance va s'organiser. Ultime solution si vous êtes au fond : offrir une prime à chacun des habitants de votre îlot, le coup imparable. Mais là, vous allez avoir besoin de sacrées finances.

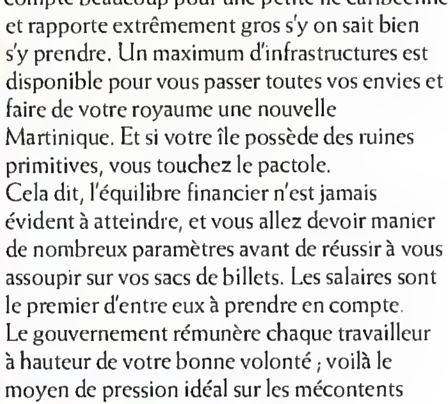


Oune compte en Chouissé



Tropico offre une partie économique non négligeable. N'oubliez pas que le but du jeu est de se faire le plus de thunes possibles aux dépens de ses concitoyens par tous les moyens. La manipulation des âmes en est un, mais d'autres plus « honnêtes » sont à votre disposition. Avant de racketter les braves gens, vous avez besoin de développer votre ville. Pour cela, il suffit de suivre le déroulement logique comme dans tout jeu de gestion économique qui se respecte : d'abord, construire les bâtiments d'exploitation des matières premières et ensuite, les centres de transformation. Dans les matières premières, on compte aussi bien les ananas, les bananes, que les bœufs, le bois ou l'or. Les manufactures permettent d'obtenir des bijoux, des cigares, du rhum ou des aliments conditionnés. On retrouve les tranches habituelles du classement économique : primaire, secondaire et tertiaire. Il existe une autre source de revenus non négligeable : le tourisme. Cette activité compte beaucoup pour une petite île caribéenne et rapporte extrêmement gros s'y on sait bien s'y prendre. Un maximum d'infrastructures est disponible pour vous passer toutes vos envies et faire de votre royaume une nouvelle Martinique. Et si votre île possède des ruines primitives, vous touchez le pactole.



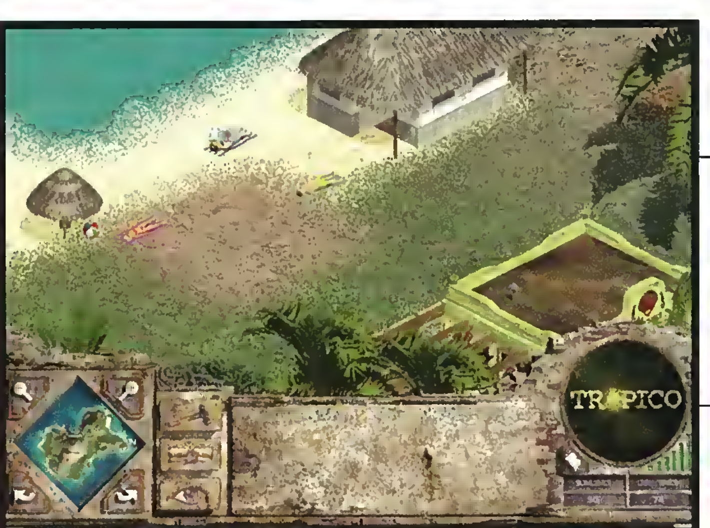


Cela dit, l'équilibre financier n'est jamais évident à atteindre, et vous allez devoir manier de nombreux paramètres avant de réussir à vous assoupir sur vos sacs de billets. Les salaires sont le premier d'entre eux à prendre en compte. Le gouvernement rémunère chaque travailleur à hauteur de votre bonne volonté ; voilà le moyen de pression idéal sur les mécontents

El Presidente

Créer son Presidente, oui, c'est possible. Vous pouvez éditer votre profil en sélectionnant vos origines (Harvard ou écrivain de gauche), la manière dont vous êtes arrivé au pouvoir (une bonne petite révolution bien sanglante), vos principales qualités (travailleur et honnête...) et vos plus vils défauts (pétomane, coureur de jupons). Chaque caractéristique vous accorde des bonus et des malus qui influencent le fonctionnement de votre économie et l'attitude de vos électeurs à votre égard. Le choix de votre personnalité est à prendre très au sérieux si vous ne voulez pas vous retrouver, en moins de deux ans, éjecté de votre île par de sales Américains impérialistes ou de sales Russes protectionnistes. Il existe ainsi des élections qui vous conduisent directement au coup d'État sans que vous ayez pu prouver votre valeur. Eh oui, les grandes puissances sont susceptibles, et lorsqu'on est une petite île, à moins d'aimer les paris fous, on est obligé de jouer à l'équilibriste.





Rêve de sable fin, de soleil chaud... Tropico, même si elle est petite, offre à vos touristes de quoi se délasser. Autant en profiter pour ameliorer vos revenus.

Monter son petit paradis

Devenir un dictateur ou un président pour rire est loin d'être aussi facile qu'on le pense. Ce n'est pas tout d'avoir à sa botte une troupe de militaires débauchés, il faut aussi éviter d'avoir trop de rebelles. Alors, pour vous mettre dans la bonne voie et vous éviter quelques égarements suicidaires, voici les premières bases à poser avant de décider de durcir votre position ou de racketter vos pauvres électeurs.

Dès votre arrivée, vous vous installez dans un superbe palace, mais les habitants de l'île, eux, sur qui vous devez compter pour vous réélire, vivent dans de misérables taudis dont ils ne paient même pas le loyer. Quelle honte ! La première chose à faire est donc de bâtir des appartements à bon prix et de grande surface. Ensuite, assurez des apports de nourriture réguliers. Votre première génération de citoyens se reproduit lentement, et si certains meurent de faim, vous risquez de ne jamais voir arriver la seconde. Vos fermes doivent fonctionner très vite avec le nombre maximal d'employés (s'ils ne viennent pas, attirez-les en augmentant leur salaire). Bon, maintenant que tous ou presque ont un toit pour s'abriter et de quoi se remplir la panse, occupez-vous de leur tête. Mauvais, un homme qui réfléchit trop : il peut se poser des questions sur votre compte bancaire suisse et en réclamer une partie. Alors, avant de vous précipiter chez le premier tueur à gages, construisez plutôt une église (les bondieuseries, ça marche toujours ; l'opium du peuple je vous dis). Outre son aptitude à apaiser les esprits, elle leur donnera sans aucun doute le sens du sacrifice. Ensuite, vient le dispensaire : pour avoir toujours des travailleurs en pleine forme et surtout limiter les morts infantiles (gaspillage inutile), quelques médecins paraissent indispensables. Mais attention, ces deux dernières activités ne vous rapportent pas un kopeck, alors dépêchez-vous de bâtir un bar et un restaurant, histoire de récupérer le fric que vous perdez. Il ne vous reste plus alors qu'à prendre les rênes du pouvoir et développer votre île suivant vos aspirations.



Le palace : votre habitation est la première construction qui permet d'avoir des soldats. Un seul conseil à donner : payez-les bien si vous ne voulez pas les voir essayer de vous virer de votre fauteuil.

L'appartement à loyer modéré : bon, il ne paie pas de mine mais a le mérite d'offrir un toit aux démunis et de leur éviter de s'installer avec leurs cartons sur votre pelouse. Et puis en plus, ça plaira aux communistes qui n'arrêtent pas de râler après les disparités sociales.



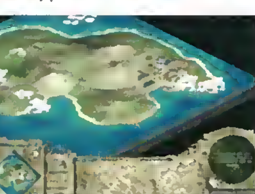
La ferme : maïs, bananes, cafés et autres denrées proviennent des fermes. Celles-ci sont rentables assez rapidement si vous ne passez pas votre temps à changer de culture.

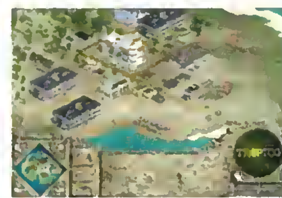
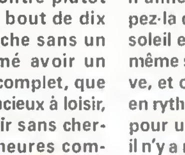
Le camp de bûcherons vous rapporte du bois brut. Comme une grande partie des exploitations, il possède plusieurs upgrades qui permettent de protéger l'environnement et d'augmenter la cadence de travail. Pour un meilleur rendement, quelques maisons placées à côté combleront les désirs de vos ouvriers.

La scierie transforme le bois brut. Pour fonctionner, elle a besoin de techniciens qualifiés que vous pouvez faire venir de l'étranger ou éduquer dans une école. Bien sûr, ces cadres s'attendent à être mieux payés que le tâcheron de base.

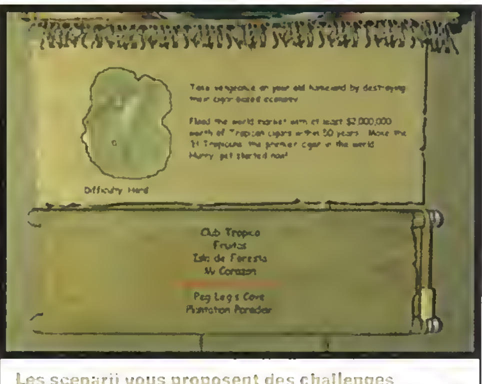
Un peu de technique

La première chose qui tape dans l'œil est la qualité du graphisme. Elle est incroyable et les nombreux zooms ne font que la souligner. De la vue la plus lointaine à celle la plus rapprochée où l'on voit ses citoyens en gros plan, les traits restent fins et les animations fluides. On est impressionné, et l'on passe la plus grande partie du temps, lors du premier galop d'essai, à essayer le zoom pour apprécier la finition des bâtiments. Le bon vieux moteur de Railroad Tycoon, certes pas mal amélioré, ne connaît pratiquement aucun ralentissement en 1280x1024, malgré tous les détails supportés. Il peine un peu dès que l'on veut tourner la carte malgré un PIII 600 et une GeForce2, mais on ne serait trop lui en vouloir vu la richesse graphique. Pour les petites configurations (genre Celeron 300), assurez plutôt en passant en 600x480. Le jeu reste fun, même si sa beauté en prend un coup. L'interface se révèle vite très maniable, même si elle manque de clarté. Il est simple de lancer la construction de ses bâtiments, mais difficile de saisir du premier coup d'œil leurs interconnexions et leur zone d'influence. Une encyclopédie accessible lors du jeu, comme dans Civilization, fait cruellement défaut. Elle aurait peut-être pu nous aider à découvrir la quantité de personnel nécessaire à la construction des bâtisses et au transport des denrées et matériaux sans avoir à tâtonner inutilement.
Le tutorial destiné à guider vos premiers pas se montre plutôt léger, il s'arrête au bout de dix minutes et vous lâche sans un mot. On aureit aimé avoir un conseiller à temps complet, que l'on peut rendre silencieux à loisir, histoire de découvrir sans chercher pendant des heures comment obtenir un général pour calmer ses troupes ou limiter la pollution qui sévit malgré le décret présidentiel.
La musique est excellente. Si vous n'aimez pas les mariachis, coupez-la dès le début car l'ambiance soleil est de rigueur. On s'y croit, même si elle finit par être répétitive, et on bouge dans son fauteuil en rythme. Une musique tropicale pour une république bananière, il n'y a rien de mieux.




et aussi une grande partie de vos charges. En second lieu, viennent les dépenses de la ville : cliniques, écoles, ouvriers du bâtiment… tout vous occasionne des frais. Et en dernier, les recettes de vos entreprises, industries et loisirs compris. La balance est délicate à obtenir et si, pendant vingt ans, vous assurez un solde positif chaque fin d'année, la suivante peut vous voir dégringoler la pente à cause de projets pharaoniques, comme un complexe sportif ou une croissance incontrôlable de votre capital. Les pièges ne manquent pas sur le chemin de la richesse, mais vous avez toujours la possibilité de promulguer des édits pour donner un coup de pouce au hasard. Lois personnelles qui vous permettent de toucher des pots-de-vin, règlements diplomatiques pour gérer vos relations avec les États-Unis et la Russie, ou décrets de société pour améliorer la natalité, tous donnent le pouvoir d'intervenir immédiatement sur la direction que prend votre société, et s'ils ne vous sauvent pas, du moins ralentissent-ils votre chute.



Les scenarii vous proposent des challenges epiques qui vous conduiront aux pires extremités.

Bananas

Au final, Tropico offre un jeu très dense. Les scénarii pré-générés proposent des challenges extrêmes qui ne pardonnent pas l'erreur et exigent de bien débuter. Le mode Carte aléatoire procure une quantité infinie de parties sur lesquelles vous pouvez vous faire la main en mode Facile (vous avez toujours 500 000 sur votre compte bancaire, quoi qu'il arrive) ou chercher à construire une véritable dictature cubaine (pour vous prouver que, vous aussi, même si vous ne portez pas la barbe et n'arrivez pas à parler plus de deux heures en continu, êtes capable de terroriser une population entière). Le background est riche, et les nombreuses options vous autorisent à recommencer dix fois une même partie en utilisant des procédés complètement différents. L'ambiance est fun, on s'éclate à jouer une perverse pétomane, pour interpréter, la fois d'après, un paranoïaque alcoolique. Pour une fois, on a droit à une simulation humoristique au ton léger, mais qui couvre une véritable difficulté économique et politique. C'est un défi qu'on ne peut pas laisser passer, même si quelques ombres viennent noircir le tableau.

kk

Rien de mieux pour s'éclater que de jouer une perverse pétomane ou un paranoïaque alcoolique.


Pour les voyageurs plus aventureux et aussi plus riches, le circuit « à la Indiana Jones » dans une vieille ruine leur fera vider leur porte-monnaie.



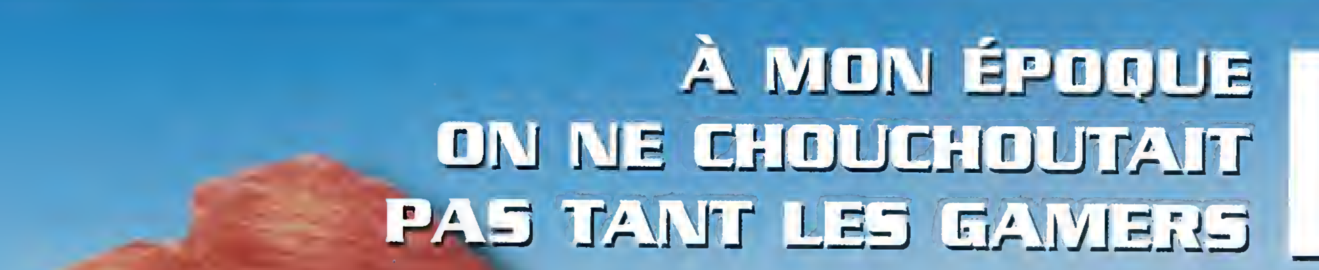


En Deux Mots

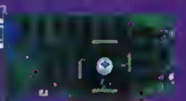
INCARNER SON DICTATEUR PRÉFÉRÉ ET EXPLOITER DE PAUVRES PÉOUENOTS POUR S'EN FOUTRE PLEIN LES POCHES, VOILÀ QUI MÉRITE LARGEMENT QU'ON S'Y ARRÊTE.

- + Enfin on va pouvoir jouer au dictateur
- + Le graphisme impressionnant
- − [illegible]
- − [illegible]

89	90	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

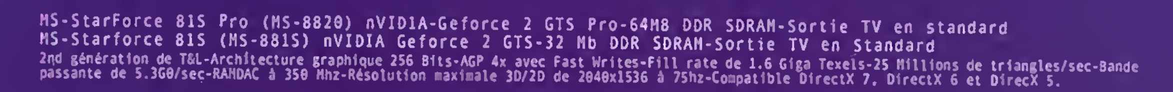






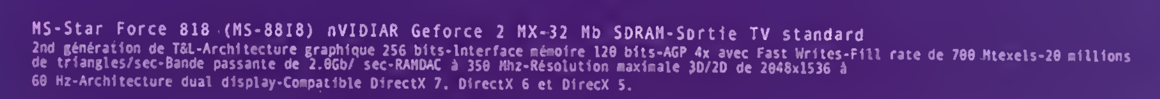
MS-StarForce 822 (MS-8822) nVIDIA-Geforce 3-64 Mb DDR SDRAM-Sortie Tv en standard
Fréquence du Core à 200Mhz-Fréquence mémoire à 460Mhz-57 millions de transistors-800 Billions d'opérations par secondes-Jusqu'à 100 fois plus rapide qu'un Geforce 2 Ultra-76 GigaFLOPS-3nd génération de T&L-AGP 4x avec Fast writes-Bande passante de 7.4 GB/sec-Compatible DirectX 8, DirectX 7, Directx 6 et DirectX 5.





MS-StarForce 815 Pro (MS-8820) nVIDIA-Geforce 2 GTS Pro-64MB DDR SDRAM-Sortie TV en standard
MS-Starforce 815 (MS-8815) nVIDIA Geforce 2 GTS-32 Mb DDR SDRAM-Sortie TV en Standard
2nd génération de T&L-Architecture graphique 256 Bits-AGP 4x avec Fast Writes-Fill rate de 1.6 Giga Texels-25 Millions de triangles/sec-Bande passante de 5.3GB/sec-RAMDAC à 350 Mhz-Résolution maximale 3D/2D de 2040x1536 à 75hz-Compatible DirectX 7, DirectX 6 et DirecX 5.





MS-Star Force 818 (MS-8818) nVIDIAR Geforce 2 MX-32 Mb SDRAM-Sortie TV standard
2nd génération de T&L-Architecture graphique 256 bits-Interface mémoire 128 bits-AGP 4x avec Fast Writes-Fill rate de 700 Mtexels-20 millions de triangles/sec-Bande passante de 2.0Gb/ sec-RAMDAC à 350 Mhz-Résolution maximale 3D/2D de 2048x1536 à 60 Hz-Architecture dual display-Compatible DirectX 7, DirectX 6 et DirecX 5.

Les cartes citées sont Compatibles avec les sytémes d'exploitations suivants:
Windows 95/98 et Windows ME-Windows 2000 et NT 4.0-OpenGL ICD pour Windows 95/98NT 4.0/2000-Linux.
Logiciels et accessoires fournis:
MSI DVD-3D turbo 2000-MSI Pilotes & utilitaires-C ble S-VHS 1.80 m-1 jeux complet.



Visitez notre site http://www.msi-computer.fr   Infos : msi-info@msi-computer.fr







Les Settlers, c'est un peu comme le beaujolais nouveau : on nous le ressert régulièrement pour satisfaire le négoce, mais c'est toujours la même chose. Car ne vous laissez pas abuser par les quelques nouveautés annoncées, elles ne masquent que faiblement la ressemblance de ce quatrième volet avec ses prédécesseurs. Les voici quand même, en gros, histoire de ne pas mourir idiot : quatre peuples dont trois jouables : Vikings, Mayas, Romains (au développement quasi identique), et enfin la Tribu Sombre (les « bad » du jeu, non jouable) ; nouveau moteur graphique (1280x1024 maxi, avec possibilité de zoomer) ; nouvelle I.A. (moins de problèmes de pathfinder) ; unités spéciales (une par peuple, vaisseaux de guerre) - nouveaux métiers (chasseur, saboteur...) ; nouveaux modes de jeu (quatre campagnes solo, Coopération et Développement en multijoueur, échanges commerciaux possibles, toujours dans le mode multi). Pour ceux qui débarquent, rappelons que le gameplay est basé sur la construction de bâtiments interdépendants, dont la finalité consiste à fournir nourriture et armes pour votre peuple. Un petit exemple, afin de poser le concept : une ferme produit le blé, le blé est amené au moulin pour faire de la farine, la farine au fournil pour faire du pain, le pain nourrit les ouvriers des mines de charbon, le charbon permet de fabriquer des outils, les outils équipent les forgerons, les forgerons fabrique des armes, etc.

Tant mieux pour ceux qui ne sont pas encore gavés par l'aspect répétitif du genre, ce quatrième volet ne viendra pas bousculer leurs habitudes. On retrouve le même gameplay cher à nos voisins teutons, basé sur la construction et la micro-gestion. Bon, sinon, y a quoi à la télé ce soir ?

The settlers 4

GESTION DE COLONIE POUR FANS DU GENRE - PC CD-ROM



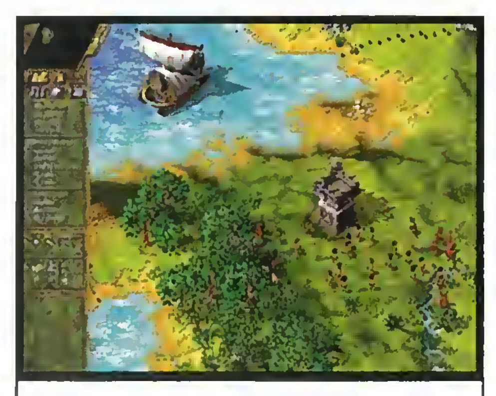
Un gameplay qui refoule le déjà-vu

Toute la difficulté du jeu consiste à répartir intelligemment la main-d'œuvre entre chaque secteur d'activité, ainsi qu'à veiller à ne jamais se trouver à court de matières premières. Une fois vos infrastructures solidement développées et votre armée constituée, direction le camp adverse pour l'écrabouillage en règle (les combats sont d'ailleurs assez médiocres, car les possibilités tactiques sont réduites à leur strict minimum : soldats, archers, catapultes). Et comme on ne change pas une équipe qui gagne, rebelote pour la mission suivante : construction, développement, constitution de l'armée, baston... et ainsi de suite, jusqu'à ce que la mort cérébrale survienne. Bon, que ce soit clair, quand on aime ce genre de gameplay à l'allemande, à savoir l'extase contemplative de la micro-gestion graphiquement détaillée, basée sur la répétition disciplinée et pavlovienne des actions, on ne peut qu'être ravi. Mais si vous êtes un joueur normalement constitué, deux ou trois parties suffiront à remplacer le plaisir de la découverte (car au fond, c'est vrai qu'il est tout mignon à regarder, ce jeu... un peu comme lorsqu'on regarde des fourmis s'agiter autour de leur fourmilière...) par un très persistant sentiment d'ennui. Il serait peut-être temps de mettre fin à cette série, en fait. Hein, dites, les gars...

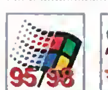
Fishbone



Quelques nouvelles unités, dont des vaisseaux de guerre.



Ça, on ne peut pas dire le contraire, c'est mignon.





MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	non
Internet IP	8

Jouable sur **PII 400, 64 Mo de Ram**
Éditeur **Blue Byte**
Développeur **Blue Byte Allemagne**
Texte et voix **VF**

Un peu de technique

Pour ce qui est de l'ambiance sonore, les musiques sont gentillettes mais collent bien à l'esprit du soft. Les bruitages sont en revanche assez quelconques, quelques « schklings » et « schklongs » tout au plus. Pour ce qui est de la puissance de la machine, pas besoin d'avoir une super carte 3D pour être à l'aise. Seule la puissance du processeur comptera, lorsqu'il aura à gérer les déplacements de plusieurs centaines de Settlers à l'écran. Sur un PIII 500, pas de problèmes jusqu'à une colonie d'environ 350 pèlerins.

En Deux Mots

Il serait bienvenu que ce quatrième volet soit le dernier, vu l'absence de réelle innovation. De plus, l'apparition rapide de l'ennui au bout de quelques parties ne vient pas arranger l'affaire.

- \+ Plein de petits détails graphiques
- \+ Amusant pendant une partie ou deux
- \- Un concept qui a déjà tout donné
- \- Répétitif, et par là même rapidement ennuyeux

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	86	61



Le zoom, c'est cool, même s'il ne sert à rien.





J'ai l'impression que la malédiction de « l'add-on de Flight Sim du mois » a été un peu levée. Si j'ai ce sentiment, c'est que trois produits révolutionnaires sont arrivés dernièrement dans mon escarcelle. Je veux parler de PSS-747 qui met à la portée de toutes les bourses le Boeing 747-400, de Polynesia 2000 qui a recréé toutes les îles tahitiennes avec une précision jamais atteinte jusqu'alors, et enfin de 767 Pilot in Command. 767 est une idée d'Eric Ernst. Ce monsieur, pilote de ligne dans le civil, passe tout son temps libre à réaliser des freewares (surtout des tableaux de bord) pour Flight Simulator. Oui, ce type est un vrai dingue ; néanmoins, la qualité de ses produits a toujours été très élevée. Pour son premier titre commercial, la barre était donc placée très haut, surtout après 747-400 de Phoenix qui a mené le réalisme de FS à quelque chose de quasiment professionnel. Flight Simulator gère quelques incidents de vol, mais d'une façon trop légère. En effet, à part des pannes totales de réacteurs, des instruments qui





MULTIJOUEUR	
Réseau Local	32
Modem Direct	2 joueurs
Internet Serveur	32

Jouable sur **PIII 500, 64 Mo de RAM, carte 3D**
Éditeur **Wilco Publishing**
Developpeur **Wilco Publishing États-Unis**
Texte et voix **VO**



Des détails extérieurs assez stupéfiants font de ce 767 l'un des plus beaux appareils de la flotte de FS.

767 Pilot in Command

ADD-ON POUR FLIGHT SIMULATOR 2000 POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



Tester des extensions de Flight Simulator prend pour moi une dimension religieuse. L'une des principales preuves que Satan existe est probablement l'existence de produits tels que Geneva 2000, Private Wings ou autres titres de qualité inférieure à un freeware lapon. Heureusement, pas de mauvaises surprises ce mois-ci.

tombent en rade ou qui affichent de mauvaises indications, on ne voit pas grand-chose de plus complexe. Or l'intérêt des pannes, dans un simulateur, réside en partie dans la détection de celles se produisant à notre insu, et dans le bon déroulement d'une checklist censée résoudre la panne ou la minimiser.

Un tableau de bord parfaitement adapté

Le seul problème : pour suivre point par point l'une de ces procédures, il faut utiliser un tableau de bord où les coupe-circuits, panneaux électriques, disjoncteurs et instruments redondants soient présents. Ces éléments, jusqu'à maintenant, étaient absents de tous les panels existant pour FS. Celui de 767 PIC a non seulement été conçu dans cette optique, mais est équivalent en complexité à celui de l'add-on de Phoenix Simulation. Le seul petit défaut concerne son aspect photo-réaliste, pas très joli, contrastant d'autant avec le superbe rendu 3D de son concurrent direct. 767 Pilot in Command se présente avec une foule d'aventures censées vous expliquer la résolution de telle ou telle panne. Souvent, vous jouerez le rôle du pilote aidé par votre équipier, qui vous lira la procédure à suivre. À vous de la dénouer du mieux que vous pouvez, et surtout de mémoriser les emplacements de tels ou tels switchs, de tels ou tels coupe-circuits, et leur fonctionnement. L'apprentissage se fait en douceur, mais toujours dans le respect le plus absolu des checklists. Question pannes, on trouvera des cas d'école, tels que la chute de puissance d'un réacteur en décollage (après avoir dépassé la vitesse V1, qui permet de



Sim mauvais goût ?

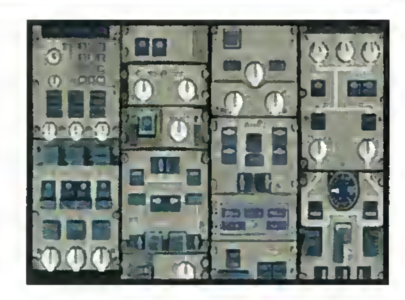
767 Pilot in Command pourreit pesser (pour certeins) pour un programme essez morbide. Cependent, je tiens à reppeler que la gestion des incidents et des problèmes en vol fait pertie intégrante de l'instruction des pilotes, et que ces incidents surviennent à une ou deux reprises pendent l'ensemble d'une cerrière, eu minimum. Même si vous n'avez vécu aucun crash, mais que vous volez beeucoup, il est probeble qu'à votre insu, un incident soit survenu. Bien plus que passionnant, il ressurere nombre de personnes croyent que tout est fini lorsqu'un réacteur tombe en rade, ou qu'un missile tiré per un Mig-29 provoque une dépressurisation express. Bon OK, le missile pardonne rarements.



L'une des pages de l'interface des pannes et avaries.



Mon rêve : avoir 320 passagers à mon bord et une quantité impressionnante de plateaux-repas.



renoncer à ce dernier avant d'avoir atteint celle-ci), panne du système hydraulique, et des pilotes automatiques en approche finale, train d'atterrissage ne voulant plus sortir.
Outre ces vols un peu extrêmes, on trouve un générateur de pannes et d'avaries, sur lequel on peut choisir très précisément tout ce qui a le droit de tomber en rade sur l'avion, et dieu sait si les possibilités sont nombreuses. En plus de cela, on pourra activer un écran permettant de déterminer la fréquence des pannes (par exemple un problème toutes les heures) et une option nous permettant d'afficher un décompte avant le prochain problème.

L'avion

767 Pilot in Command, en plus de sa gestion de pannes et d'avaries, offre la meilleure modélisation des systèmes de bord d'un Boeing 767, un avion idéal pour les vols transatlantiques. Celui-ci, présenté dans sa version 300, est offert avec une flopée de livrées, dont celle d'Air France et British Airways. La modélisation, sans atteindre celle de l'add-on de Phoenix Simulation, offre quelques caractéristiques rares pour ceux qui aiment voir l'avion de l'extérieur ; ainsi, les pannes de rentrées de train d'atterrissage sont représentées visuellement et quelques effets inédits font ici leur apparition (à l'exemple de la poussière soulevée par les roues arrière de l'avion lorsqu'il touche le sol).
De l'intérieur, même luxe de détails : le FMC (ordinateur de navigation) est totalement fonctionnel et on trouve des systèmes tout nouveaux sur FS, tels que la centrale à inertie, des coupe-circuits et d'autres détails qui raviront les amateurs du genre. La documentation papier livrée avec le jeu fait un tour succinct (mais indispensable) des différentes parties du panel et des pannes les concernant. Là où cela s'annonce moins marrant, c'est que la vraie documentation du tableau de bord est à imprimer par soi-même comme un blaireau. C'est d'autant plus dommage et compréhensible que celle-ci est énorme.

Bob Arctor

Un peu de technique

Comme tous les add-on de Flight Sim où l'on trouve un tableau de bord, 767 Pilot in Command peut faire perdre une demi-douzaine d'images par seconde sur des configurations moyennes. Malheureusement, le problème est inhérent à FS2000. Cela excepté, le produit est techniquement très propre, avec des menus totalement intégrés au jeu et un prompteur (où on lira les messages) que l'on pourra coller sur la vue avant, sans toutefois la défigurer.



Un tableau de bord « made in Eric E. Ernst ». Un véritable prodige en la matière.





Le 767 vient en différentes livrées (huit en tout). Ici, des 767-300 d'Air France et de British Airways.

En Deux Mots

En conclusion, 767 Pilot in Command est un produit à la fois passionnant et éducatif, qui faisait cruellement défaut dans la ludothèque de Flight Sim. Le tableau de bord rivalise avec celui de l'add-on de Phœnix, testé dans Joystick n° 122. Pour ceux qui croyaient avoir tout vu.

+ Le second add-on indispensable pour FS
+ Une extension qui renouvelle enfin le gameplay de FS
− Un tableau de bord un peu moins beau que celui de PSS 747

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	80	92





Tribes



ACTION ONLINE FRÉNÉTIQUE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Oui, hooo ça va hein, je vois vos têtes d'ici... « Nan mais d'où ils l'ont laissé sortir de sa rubrique, lui ? » Et je vous en pose des questions, moi ? Je teste des jeux si je veux, d'abord. Ah, Moulinex et Ivan me disent qu'en fait non : c'est plutôt si ILS veulent. Ça tombe plutôt bien, parce que là, justement, ils veulent. Ça m'apprendra à bêtement la ramener pendant le déjeuner, en parlant des heures que j'ai passées sur Tribes 1...

En dehors des États-Unis, Tribes 1 n'a pas vraiment été un succès. Du coup, je sens que je suis bon pour un rappel du concept de base. Tribes 2, qui lui fait suite, euh donc, reste un jeu d'action vaguement qualifiable de Quake-like, de par la vue généralement utilisée lors des combats. Tiens, du reste, si j'avais envie de mourir, je pourrais laisser ça comme description. Je pense qu'une bande de fans de Tribes viendrait m'expliquer à quel point l'eau du corps humain peut s'évaporer rapidement quand on l'enflamme... Tribes 2 est totalement différent de la masse des Quake-like classiques, du fait de son concept qui repose sur le jeu d'équipe, en LAN ou sur Internet, dans des cartes généralement très vastes (euh tu sais Caf', je ne pense pas que le fan de Quake de base soit plus cool, ndrc). Là où un Counter-Strike oppose 20 persomnes dans des maps relativement fermées, jusqu'à 64 personnes peuvent s'étriper dans la joie sur un serveur Tribes 2 (aïe aïe aïe, te voilà fâché à mort avec 3 communautés de joueurs intégristes. C'est vrai, faut faire gaffe avec ces cons-là, ils peuvent être dangereux. Ooops, ndrc). Le tout dans des décors somptueux et en utilisant toutes sortes de véhicules et d'armes. La guerre virtuelle, c'est ici que ça se passe. Pour ceux qui ne







connaîtraient même pas de nom le premier Tribes, sachez qu'il s'agit tout de même du quatrième jeu online dans le style first person shooter (FPS) le plus joué sur la planète, derrière les « classiques » que sont Half-Life, Unreal Tournament et Quake 3.

Gourmand, l'animal

Je vais commencer par me tirer une balle dans le pied en vous parlant directement du côté technique de ce jeu. Déformation professionnelle sans doute, bonté d'âme surtout. Tant pis si je perds dès la première page quelques lecteurs. Mais je n'aime pas faire souffrir inutilement les possesseurs de petites machines. Dans le cas de Tribes 2, le concept même de « petite » machine risque de faire dégonfler l'ego de certains. Testé sur un Pentium III 1 GHz avec une GeForce2 Ultra, le bébé ne donnait que dans les 40 images par seconde lors des scènes extérieures, en 1024x768. Certes, j'ai un peu tout poussé au maximum (et pas totalement encore), mais ça donne une idée de la gourmandise de la chose. En jouant sur les paramètres d'affichage, même les « petites » machines (PII 450 MHz) peuvent faire tourner le jeu, mais il faut alors opérer des compromis sur la qualité du graphisme. En dessous, il faudra carrément faire un trait sur les textures. Ce titre a été créé pour durer au moins deux ans et les développeurs ont fait le pari d'utiliser un excellent moteur 3D, quitte à faire pleurer les cartes 3D les plus anciennes.
L'autre aspect à prendre en compte tout de suite, c'est que ce jeu est 100 % online. Si votre connexion Internet se résume à un modem 56k passant par un fournisseur d'accès poussif, toutes les qualités du code réseau ne pourront pas grand-chose pour vous. Et ce ne sont pas les 5 missions d'entraînement qui combleront les joueurs solo. Elles sont certes parfaites pour se faire la main, mais le tout se boucle en deux heures maxi. Avec un peu plus de temps, Dynamix aurait certainement pu faire un jeu complet offline avec ce système, mais mon petit doigt me dit que Sierra a dû mettre la pression pour que le jeu sorte enfin. Ça sent le pack d'extension tout ça... Il reste alors aux joueurs privés d'accès Numéris, ADSL ou câble, la solution de créer des grosses parties en réseau local (LAN) et d'inviter tous les potes le week-end. Bon courage pour caser 64 joueurs dans votre appart'. Plus sérieusement, à moins de 16 joueurs, Tribes 2 perd son intérêt. Créer un serveur pour jouer tout seul au milieu de ses amis les bots peut constituer une solution. Mais ces derniers ont 2 de QI et 3 de tension... Selon le niveau « d'intelligence » que vous avez défini, ils peuvent tomber en admiration devant un stupide mur et rester à baver devant (les cons), parfois en s'empilant même les uns sur les autres (si, si) ou vous coller un joli disque bleu dans les gencives en plein saut à 500 mètres de distance. Bah oui, c'est logique, pour le calcul de trajectoire, ces petites bêtes-là nous enterrent sur place. C'est bien leur seul point fort. En revanche, vous ne les verrez jamais monter une tactique ou se servir d'un véhicule. Déjà qu'ils ont du mal à mettre les deux pieds sur une plate-forme d'armement...



Le concept de l'armure qui laisse le nombril à l'air, ça m'échappe.

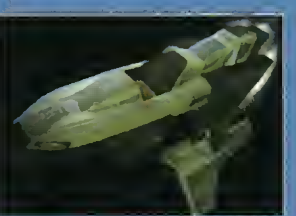

Soyons tous frères, allons danser autour des arbres.

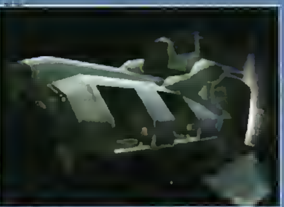
Mais pourquoi tant de haine ?

C'est vrai ça, pourquoi tout le monde se tire dessus dans ce jeu ? Mais pour le plaisir, voyons ! Il y a bien une tentative de scénario, mais elle est aussi utile que les freins sur l'ex-moto de Fishbone. En gros, une bande d'aliens (les BioDerm), aussi méchante que moche, s'amuse à massacrer les différents clans d'humains qui passaient leur temps à se faire la guerre peinards. Du coup, ces tribus du futur s'unissent pour récupérer leurs champs de bataille adorés, à savoir différentes planètes qui composent leur galaxie. Voilà voilà... Comment ça se traduit dans le jeu ? En rien. Un bon gros néant scénaristique. D'où la vague impression qu'une partie solo était bien prévue à l'origine, mais zappée par des impératifs économiques. Les BioDerm ne servent finalement que dans les missions d'entraînement (à faire absolument, du reste) et sont ensuite relégués au simple rang de skin, que vous pourrez choisir lors de la création de votre guerrier pour aller vous faire atomiser online.

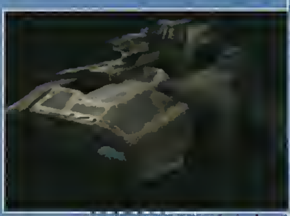
La carte orange du guerrier

Les cartes de Tribes 2 peuvent être immenses. Pour mettre en place des assauts efficaces, il faut impérativement utiliser correctement les véhicules quand ils sont disponibles. Attention, leur maniement étant délicat (un peu « mou » à mon goût), soyez doux avec le matériel...

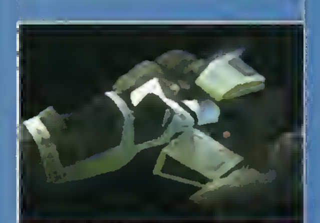

Ce véhicule aérien (Shrike) est le plus proche du chasseur dans Tribes 2. Canons relativement efficaces, boosters pour échapper aux missiles et poursuivants. Un classique qu'il faut savoir piloter.


Le véhicule de transport aérien Havoc embarque jusqu'à 4 guerriers, sans parler du pilote et du tireur. Son blindage permet de larguer ses hommes directement au-dessus des zones de conflit.


La moto anti-gravité WildCat est généralement très appréciée des snipers qui vont se mettre en position et des kamikazes qui tentent d'attraper seuls le drapeau adverse.


Le véhicule d'assaut BeoWulf est lent, mais sa tourelle puissante ultra-blindée fait des ravages. Nécessite un équipage de deux personnes.


Le camion de ravitaillement Jericho, pour les batailles loin de votre base. On y trouve un brouilleur de radar, une tourelle de défense et une station qui permet de refaire le plein comme dans une vraie base (armures et armes lourdes comprises, donc).


Ce bombardier ThunderSword embarque trois guerriers au maximum : un pilote, un tireur arrière et un homme chargé du bombardement. Idéal pour faire le ménage dans la base adverse.

Ça fait un peu léger, mais après tout, on n'est pas là pour sauver le monde à chaque fois. Du reste, il est temps d'aller voir comment ça se passe une fois connecté sur le Net.

L'interface qui tue

Les fans de Quake 3 ou d'UT peuvent aller pleurer : l'interface et les menus de Tribes 2 enterrent à des kilomètres de profondeur tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant. L'intérêt de ce titre résidant dans le jeu d'équipe, tout a été mis en place par Dynamix pour que vous trouviez facilement des partenaires, pour monter de toutes pièces votre propre clan ou vous intégrer à une équipe déjà existante. Quand je dis « tout a été fait », ce n'est pas une blague : forums, discussions en direct (IRC, en fait), service de news, browser pour trouver facilement un serveur, base de données des joueurs/clans, et même e-mail, sont disponibles au lancement du jeu. Le tout avec une interface superbe. Rien que la barre de menu « Launch » vaut le détour, je veux la même sous Windows ! Bref, tout est fait pour renforcer l'aspect communautaire du jeu et faciliter la communication des guerriers virtuels. Des petits plus ont même été prévus : vous lancez un serveur alors que vous êtes dans le client IRC ? Une phrase apparaît pour prévenir les gens de votre canal de discussion, et d'un clic sur celle-ci, ils peuvent vous rejoindre. Même les débutants ne mettront que quelques minutes pour trouver où jouer dans de bonnes conditions.



Les explosions de Tribes 2 sont très réussies. En vert, un tir de mortier ; en jaune, le plasma-gun.





Les dégâts de tous les objets et personnages sont facilement visibles.



Même s'il contient des infos utiles, l'écran de loading est vraiment envahissant.



La console de commandement est relativement simple à maitriser.

Pensez à réviser avant la bataille

Le plus gros problème, pour réellement savourer ce titre, c'est de suivre son apprentissage de soldat du futur avec un minimum de sérieux. Il ne suffit pas de passer par l'étape « j'apprends les touches rapidos » pour être efficace. Pas question de prendre le sujet à la légère, on n'est pas dans Quake (décidément, tu cherches les ennuis, ndrc). Il existe 10 armes différentes, 3 classes d'armures (scout, assault, juggernaut), 12 types de backpacks (du bouclier protecteur à la tourelle déployable), une dizaine d'outils divers (caméras, mines, marqueurs de cibles...), sans parler des 6 moyens de transport à votre disposition. Ah oui, j'allais oublier la console de commande qui permet de coordonner les attaques ou de piloter manuellement des trucs marrants comme les tourelles de défense surpuissantes des bases (entre autres). Ahhh, vous faites moins les malins, là ! Du coup, j'insiste lourdement, mais inutile de zapper l'entraînement sous peine de faire tiépi à votre équipe. La première chose à maîtriser, dans Tribes 2, avant même votre armement, c'est le jetpack. Tous les joueurs en ont un. Il permet de voler, à condition de savoir s'en servir. Comme il se décharge rapidement, il faut apprendre à donner une impulsion au départ (sauter en fait), puis gérer sa réserve d'énergie pour ne pas finir dans le style crêpe dégoulinante sur les dalles de votre propre base. Le plus difficile pour les nouveaux joueurs est de maîtriser la physique du jeu. Inertie et gravité ne sont pas à prendre à la légère. Elles peuvent même être utilisées à votre avantage avec un peu d'expérience (voir encadré « Faites du ski »). Elles influent sur le comportement des véhicules, des joueurs et des armes. Voler est donc une chose, atteindre le lieu visé une autre... Pas de panique, il est normal d'avoir des difficultés pour atterrir pile poil à l'endroit voulu lors des premières parties. Pensez vraiment à garder un peu de jus pour amortir votre descente, marcher avec les tibias au niveau du cou est assez peu pratique. Évidemment, le type d'armure et d'équipement porté influe sur vos capacités de mouvement. Pas question de jouer les libellules avec une tourelle sur le dos et une armure lourde. Le choix de votre armure et des gadgets emportés est, du reste, primordial. Il s'effectue selon le rôle que vous désirez jouer dans votre équipe. Certains (dont moi) préfèrent préparer le banquet pour la réception des optimistes de la base adverse. Au menu, cocktail de tourelles automatiques (2 modèles sont disponibles, un pour manger au chaud, l'autre pour les pique-niques en extérieur), salade de mines et de caméras (pour ne pas rater la mise sur orbite), sans oublier l'assortiment de détecteurs de mouvements et de radars, pour ne pas louper l'arrivée des fourbes qui comptaient tourner un remake de Predator dans vos pénates. La défense et la réparation des générateurs d'énergie, nécessaires au fonctionnement de la base, est également une priorité, sinon la fête risque de vous laisser un sale goût.



Le permis poids lourd est nécessaire pour manœuvrer la base mobile Jericho.





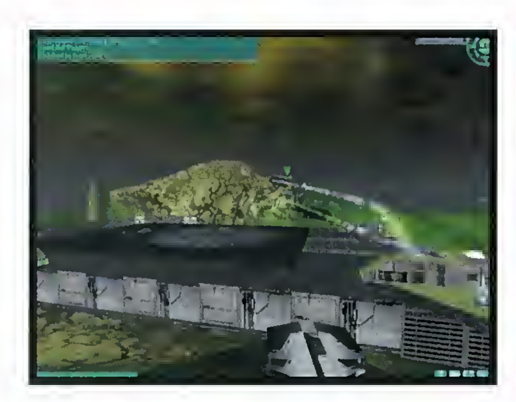
Chantez ! « Sur ce pont, tout mignon, on y meurt et on y meurt... »

Une fois toutes les défenses en place, on peut choisir de se rendre à un endroit stratégique de la carte pour le défendre en personne ou bien passer dans l'interface de commandement (Command Circuit en anglais) qui permet de piloter les tourelles, donner des ordres et surveiller le conflit depuis les caméras. Maîtriser toutes ces actions demande un peu de temps, mais une fois assimilées, c'est le pied assuré. D'autres joueurs préféreront devenir les pros de l'armure lourde et du tir de mortier, ou maîtriser à la perfection le snipe laser. Chacun son style ! Selon la tournure de la bataille, on peut changer de rôle facilement. Il suffit de programmer le type d'équipement que vous désirez et de l'assigner à une touche prédéfinie. Une simple sélection du type « scout sniper » permet par exemple de choisir l'armure légère, ainsi que les armes, grenades et packs, qui feront de vous un tireur d'élite prêt au combat. Il ne reste plus qu'à poser les pieds dans une plate-forme d'équipement et hop, vous voilà transformé. Si une des armes ne vous plaît pas, libre à vous de la changer et de sauvegarder cette nouvelle sélection.

Stratégie dans un monde de brutes

Une fois que vous aurez assimilé le maniement des différentes armes et les déplacements, la stratégie devient la chose la plus importante et la plus intéressante de Tribes 2. Se connecter sur un serveur, même avec 64 joueurs, n'a que peu d'intérêt si tout le monde attaque ou défend seul de son côté. Pour être franc, sans jeu d'équipe, Tribes 2 peut même devenir très pénible contrairement à un Counter-Strike où il est presque toujours possible de s'amuser en réalisant quelques exploits personnels. Il arrive qu'on ait envie de distribuer quelques baffes à des défenseurs qui posent les tourelles n'importe où. Et encore, j'ai vu pire : des équipes de 32 joueurs où l'on se retrouve tout seul à défendre une base constituée de 3 bâtiments pendant que les 31 autres abrutis attaquent sans aucune tactique. Dans ces conditions, on a rapidement envie de jouer à autre chose, sans parler du score final. Intégrer une équipe avec laquelle on joue régulièrement s'annonce comme une priorité pour profiter de tout le potentiel de Tribes 2. Ce n'est pas pour rien que l'interface communautaire a été développée... Ça me rappelle que je ne vous ai pas encore parlé des différents modes de jeu disponibles ! La star est toujours ce bon vieux Capture the Flag, où l'on passe son temps à courir après le drapeau adverse tout en défendant le sien. Le mode Capture and Hold est plus original : il faut conquérir différentes bases puis les conserver le plus longtemps possible, les points étant donnés en fonction de votre temps de possession. On trouve ensuite un autre classique, le Deathmatch, où l'équipement reste le même pour tout le monde. Assez peu intéressant, sauf pour peaufiner sa technique de combat en massacrant du bot. Siege est un de mes préférés : une équipe défend sa base pendant que l'autre tente d'en prendre le contrôle. Une fois ce round terminé, les rôles s'inversent. Idéal pour apprendre à défendre ou attaquer, puisque l'on se concentre sur un seul aspect à la fois. Hunters et Teamhunters sont deux autres modes très marrants où chaque joueur meurt en laissant tomber un drapeau. Le but est d'en faire une jolie collection, pour ensuite les déposer dans un emplacement spécial de la carte appelé Nexus. Celui-ci transforme alors vos drapeaux en points et vous pouvez repartir moissonner. Rabbit est un mode assez sympa, surtout en LAN, pour son ambiance « laaapiiiinnn ?! », oui, comme dans la pub. En début de partie, un joueur au hasard se retrouve dans le rôle de la victime : tous les autres doivent l'abattre. Plus il restera en vie longtemps, plus il cumulera de points. Son assassin deviendra un parfait lapin dès sa mort, et ainsi de suite. Bounty est le mode le moins réussi du lot. Le serveur décide quel joueur est votre cible et vous en choisira une nouvelle dès sa mort. Vu la taille des maps et des bâtiments, on peut parfois passer son temps à chercher la première cible et finir sans un point. Frustrant.







Pfff, personne ne fait gaffe au matériel, ici...

Les moyens d'éradication

Certains reprochent à Tribes 2 le manque d'originalité de ses armes ou encore leur sensation de tir un peu « molle » par rapport à celles des Quake-like. La vérité est qu'il faut bien appréhender leurs rôles respectifs ainsi que la physique particulière du jeu. Vu que le titre ne sera a priori pas traduit, j'ai gardé les noms anglais.

Blaster : Flingue énergétique qui puise dans vos réserves. Il a pour lui une longue portée de tir, et à courte portée, les tirs rebondissent. Fonctionne sous l'eau.

Chaingun : Grosse mitrailleuse, parfaite pour le combat rapproché.

Plasma-Gun : J'adore ce truc. Balance d'énormes boules d'énergie avec une bonne cadence de tir.

Laser Rifle : L'arme ultime des snipers. Nécessite l'utilisation du pack d'énergie. Portée de tir hallucinante.

Spinfusor : C'est l'arme principale depuis le premier Tribes. Ce disque bleu fait atrocement mal en tir direct et pas mal de dégâts si vous ratez la cible de peu. À oublier au corps à corps. Mal de tête à prévoir pour apprendre à le manier...

Grenade Launcher : Lance-grenades assez classique, mais efficace quand on sait s'en servir.

Shock Lance : Certainement l'arme la moins utilisée car destinée au corps à corps. Les assassins utilisant un pack d'invisibilité l'aiment bien pour se débarrasser en silence des gardiens de base.

L'Electron Flux Gun (ELF) : Draine l'énergie de la cible. Pratique pour calmer un adversaire bondissant ou pour se débarrasser d'un champ de force.

Mortar : Un bon vieux mortier capable d'envoyer ses projectiles à des distances très lointaines. L'arme la plus destructrice du jeu. À utiliser en tandem avec le laser de visée pour plus de précision.

Missile Launcher : Un lance-missiles avec seulement quatre bébés en réserve. Indispensable pour venir à bout des radars, tourelles et gros véhicules ennemis.



L'écran d'inventaire est un des plus utiles. Il permet de mettre au point différentes configurations d'armement et d'y avoir accès rapidement.



Faites du ski

Un des secrets du jeu, que beaucoup connaissent mais que peu maîtrisent (et qui existe depuis Tribes 1), est d'utiliser les montagnes pour prendre de la vitesse et ainsi traverser des grandes étendues avec des sauts énormes. Pour ça, il faut tout bêtement « skier » sur leurs pentes. La technique est relativement simple et combine l'action du bouton de saut avec le jetpack. Il faut du temps pour la contrôler parfaitement, mais elle permet de faire des assauts éclairs, même avec une armure lourde. Conscients de l'importance de cette technique, les petits gars de Dynamix ont consacré une des missions d'entraînement à ce sujet.

À moins d'avoir un monstre (Athlon 1,3 GHz, GeForce3), restez humble sur les options graphiques.





L'indispensable plate-forme d'armement.

Qui aime bien châtie bien

Tribes 2 n'est pourtant pas parfait. Techniquement, je ne reviendrai pas sur sa gourmandise, mais il est évident que cela va en refroidir plus d'un. Même avec une bécane puissante, le jeu est vraiment très long à se lancer. Il faut attendre entre 50 et 70 secondes avec un bon disque dur pour arriver dans la partie, une fois le serveur sélectionné. Visiblement, c'est un problème qui vient de la structure modulaire du moteur de Tribes 2, mais un brin d'optimisation aurait été le bienvenu. L'autre point pénible est la persistance de petits bugs, du moins sur la version US testée. Le clavier passe ainsi son temps à switcher entre les modes qwerty et azerty, ce qui est plus que pénible. Pour régler le problème sous Windows 98, installez un clavier US dans les propriétés de Windows et utilisez cette config avant de lancer le jeu. Cela dit, ce problème sera peut-être patché d'ici la sortie du jeu chez nous. En parlant de patches, il faut savoir qu'à chaque lancement, le jeu fait automatiquement une vérification pour savoir si un nouveau est disponible. Dans l'affirmative, il le télécharge et l'installe automatiquement. Pratique, sauf pour ceux qui ont des petites connexions et qui passeront du coup leur première partie sur le Net à tout mettre à jour. Ces défauts n'empêchent pas Tribes 2 d'être le meilleur jeu de sa catégorie. Ok, ça n'est pas très difficile vu qu'il est un peu tout seul dans le genre, mais c'est du très très haut de gamme, comme dirait Fish. Rien que la qualité de son code réseau, qui permet de jouer dans de bonnes conditions même avec un ping de 200 à 250 ms, doit faire envie à pas mal de développeurs. Il est livré avec un éditeur complet intégré, qui permet de changer absolument tout (même l'interface). Il est même possible d'éditer ses niveaux alors que des joueurs sont connectés dedans ! Voilà ce que j'appelle un vrai « God game » ! Côté communication, une interface micro est intégrée pour parler directement à vos coéquipiers sans utiliser de softs externes. Des dizaines de phrases pré-enregistrées sont aussi accessibles, grâce à une séquence de quelques touches. Vu que chaque phrase est disponible avec plusieurs voix et plusieurs styles, le travail effectué par Dynamix pour donner une ambiance au jeu est colossal. Avec plus de 700 serveurs en place quatre jours après sa sortie américaine, ce n'est pas la place qui manque pour aller combattre. Dès le premier jour, 15 000 joueurs s'affrontaient. Pas de risque de se retrouver seul donc. Alors est-ce le jeu indispensable pour les amateurs de guerre sur le Net ? Certainement si vous êtes prêt à vous investir pour en maîtriser les arcanes. Si vous avez peiné pour apprendre à acheter votre pauvre mitrailleuse dans Counter-Strike, passez votre chemin. Moi, j'y retourne.

Caféine

Un peu de technique

Comme je le dis en introduction de ce test, Tribes 2 est très gourmand en ressources. La configuration de base annoncée par Sierra est largement optimiste (PII 300 MHz, GeForce2, ou PIII 500 MHz si vous n'avez qu'une Voodoo2 à 5). Dans les faits, au minimum un PIII 500 (ou équivalent AMD, un Duron 600 s'en tire encore mieux) et une carte graphique « moderne » (Radeon, GeForce DDR ou MX) sont recommandés pour profiter tranquillement de ce titre. Du reste, s'il tourne en Direct3D, mieux vaut choisir le mode OpenGL dans une majorité de cas. Si vous avez des problèmes de configuration, le forum de support intégré au jeu sera très utile. Notez également que ce titre occupe la bagatelle de 531 Mo et fonctionne sous Windows 95, 98, NT4 et 2000.



Les véhicules sont créés sur des plates-formes réservées à cet effet, qui ne sont pas disponibles dans toutes les maps.



Des temps de latence trop importants peuvent produire des bugs visuels. Ici, les lasers des snipers sont décalés, façon « Star Wars Episode IW ».

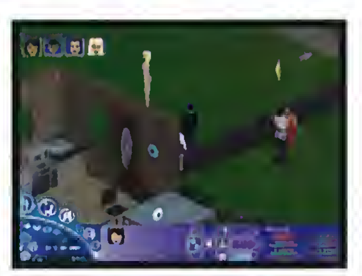
En Deux Mots

Un mélange d'action, de stratégie et d'adresse qui permet à Tribes 2 de bénéficier d'une place à part dans l'univers des Quake-like. Sa durée de vie promet d'être longue quand on voit que la communauté Tribes 1 est toujours active.

- \+ La qualité du moteur 3D
- \+ Un support réseau exemplaire
- \+ L'interface communautaire
- \+ Les possibilités de modification
- − L'I.A. des bots
- − Le temps de chargement
- − Les bugs qui résistent







Les Sim's : Surprise-partie

Générateur de situations de looser pour tout public - PC CD-Rom

« Viveuhment mardi gras qu'on puisse enfin se déguiser. Commeuh l'année passée, on va avoir un tas d'idées ; des marquises, des fées, des cow-boys, des plombiers, une douzaine d'infirmières et cinquante-trois sapeurs-pompiers »

Pour ceux qui ne savaient pas, les paroles ci-dessous sont du groupe « VRP » (l'album se nomme « Remords, et tristes pets »)... C'est une chanson très débile qui résume en 5 minutes les pires moments que n'importe quelle soirée est capable d'engendrer. C'est tellement réaliste que ça va à merveille avec le dernier add-on des Sims : Surprise-partie. Ainsi, on commence par se faire des amis, chose normale dans les Sims, puis, par la force des choses, on a la possibilité de les inviter tous dans notre modeste appartement pour organiser une soirée dansante, sur de la musique de jeunes. Évidemment, plus la soirée est réussie, plus un avenir radieux sourit aux personnages que le joueur a le loisir de transformer en pantins.
On fait comme dans la vraie vie : on range le bordel, on pousse les chaises, on met des capotes dans le saladier, on appelle le traiteur, et on expose aux yeux et surtout aux oreilles d'un public médusé sa nouvelle paire de baffles. Dans un vacarme assourdissant, on peut alors entamer des conversations de nazes, faire danser les femmes avec leurs amants, et présenter lesdits amants aux maris desdites femmes. Lorsque les derniers invités sont partis, on passe sa matinée à ranger le bordel, ramasser les verres cassés, balayer les serpentins et confettis. Le réalisme est tellement poussé, que lorsqu'on foire une soirée, les invités ne se privent pas pour voler du mobilier et du matériel hi-fi. Le principe fondamental du jeu reste le même : créer un élevage de gens virtuels, en leur imposant des réactions débiles, tout en espérant que cela aura des conséquences désastreuses sur eux et leur entourage.
Bon, c'est vrai que foutre la merde dans une soirée, c'est tout de suite plus drôle.
Surprise-partie est un add-on qui ne change pas grand-chose à nos Sims, tout du moins dans les principes fondamentaux du gameplay. Certes, quelques nouveaux personnages font leur apparition, comme le mime, histoire de foutre en l'air l'ambiance d'une soirée déjà mal barrée, ou encore le traiteur, qui prendra un soin immense à distribuer des p'tits fours. Bon, évidemment, il y a aussi quelques améliorations, comme la présence de nouveaux revêtements de sol (waaaaah la piste de danse façon Saturday Night Fever), ou encore l'arrivée massive de nouveaux gadgets, comme la super platine pour composer de la mauvaise techno. Pour le reste, on a l'impression de se retrouver devant une boîte de vêtements Barbie : on avait la poupée, maintenant on peut rajouter des trucs dessus. La bonne nouvelle, c'est que cet add-on ne se contente pas d'aligner bêtement de nouveaux objets et de nouveaux personnages ; grâce à cette nouvelle capacité de faire des soirées, on a dorénavant un nouvel éventail de possibilités ludiques.

Par Pete Boule



Thô dansant, ou cours de dragua ?



Le moteur reste inchangé, et permet toujours de jolies animations « domastiques »



Jouable sur **Jouable sur PII 400**
Éditeur **Electronic Arts**
Developpeur **Maxis États-Unis**
Texte et voix **Textes VF, voix incompréhensibles**
Nbre de joueurs **1**

Un peu de technique

Rien de bien nouveau... Le moteur est resté le même. On a la possibilité de faire tourner correctement le jeu en 800x600 ou en 1024x768. Cette dernière définition est réservée pour des machines de l'ordre du PIII 700, avec une carte graphique genre GeForce2. Le 800x600 est suffisant pour un PIII 500, mais on constate que le jeu se met à ramer sévèrement, lorsque la bande-son change. En réglant toutes les options graphiques à leur minimum, un possesseur d'un pauvre PII 400 peut apprécier le jeu.



Voici l'une des choses qui peut arriver de pire pendant la fête : un con de mime s'amène, fout l'ambiance en l'air, et se tire avec une partie de l'electro-ménager...

En Deux Mots

Pour les fanas des Sims, il est clair que cet add-on est indispensable. Non, cela ne change pas grand-chose, mais disons que ça rajoute pas mal de possibilités de jeu. Pour les autres, c'est moins qu'un add-on comme on a l'habitude d'en voir, mais c'est plus qu'un simple patch.

+ Faire des soirées foireuses
+ Et danser sur un plancher lumineux has been
− Les mosaïques sur les gens nus, lorsqu'ils prennent leur douche





64 TECHN | 69 DESIGN | 73 INTÉRÊT

Du jamais vu !

Le magazine + 2 films en DVD pour 49 francs !



en vente le **4 MAI** chez votre marchand de journaux





Chacun de vos quatre personnages possède des compétences particulières, que vous pouvez utiliser au maximum en le déliant du groupe. Il se déplacera alors seul sans être accompagné par les trois autres.





L'inventaire est commun à tous les membres du groupe. Dès qu'on y accède, le jeu se met en mode Pause. Pratique pour se soigner lors d'un combat et pallier l'absence de ceinture et de raccourcis clavier.

Summoner

ACTION / JEU DE RÔLE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

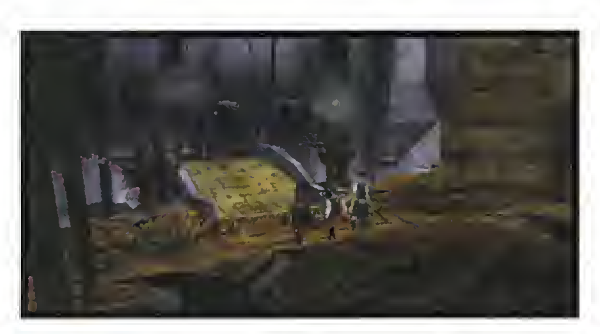
  

MULTIJOUEUR
INTERNET SERVEUR 4 JOUEURS

JOUABLE SUR **PII 600, 64 Mo RAM**
ÉDITEUR **THQ**
DÉVELOPPEUR **VOLITION ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **4**

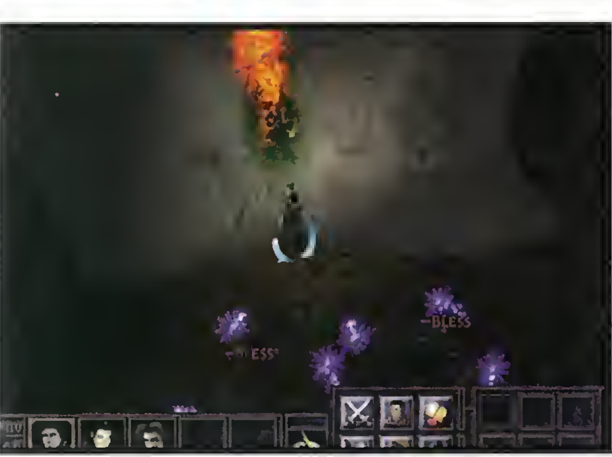
Un scénario riche, des combats pour tous niveaux et des personnages sympas : Summoner réussit à nous offrir quelques heures de plaisir sans prise de tête.

Des soldats dans un village, des paysans étripés, et vous, caché derrière un mur, en train d'observer. Feu, bruit et sang, le carnage semble total. Enfin, la meute se calme et lâche sa proie, à la poursuite d'une autre sans doute. Que reste-t-il de Masad et de ses habitants après son passage ? À peine quelques âmes, de nombreuses ruines fumantes et des charognards. Il est temps de vous réveiller, Joseph, et d'accomplir enfin ce pourquoi vous êtes né. Sortez de votre cache et montrez-vous. Yago vous attend à Lenele pour combattre ces hordes qui détruisent le pays afin de découvrir l'homme aux mains marquées par le pouvoir : vous, l'invocateur. Vous n'êtes ni fils d'un dieu, ni un héros herculéen, mais Summoner vous prédestine à devenir le plus puissant invocateur du continent de Medeva et de ses environs. Alors qu'attendez-vous pour prendre votre destin en main ?



Un long chemin vers la puissance

Vous débutez jeune homme un peu niais, avec à peine quelques pouvoirs magiques et une épée trop pourrie pour être efficace. La route promet d'être longue. Mais chaque action, chaque combat vous rapproche petit à petit de votre objectif. Le principe est le même que celui de la majorité des jeux de rôle : vous débutez au niveau un, et au fil des rencontres et des quêtes accomplies, vous obtenez des points d'expérience qui vous permettent d'augmenter de niveau. Chaque passage vous offre d'acquérir de nouvelles compétences et des points d'habilité à répartir. Une grande variété d'aptitudes vous est offerte ; vous pouvez choisir ou non d'en monter certaines plus que d'autres. Du coup, même si vous ne créez pas votre propre héros, celui-ci deviendra vite « votre » créature. Vous ne vivrez pas l'aventure seul : trois personnages vous rejoindront assez vite. Le premier, Flece, est une voleuse : elle est capable d'attaquer par derrière, d'ouvrir n'importe quelle serrure, et bien sûr de se





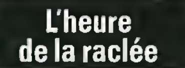
Les nombreux sorts offrent des animations remarquables, qui prennent en compte le moment où ils sont lancés et celui où l'action se termine.





La carte du monde montre vos déplacements en temps réel, d'un coin à l'autre du pays. Les voyages ne sont pas de tout repos, et régulièrement, vous vous faites prendre en embuscade.

glisser comme une ombre parmi les ennemis. Le deuxième est une mage : elle soigne aussi bien qu'elle lance des sorts de guerre. Le dernier à vous rallier est un guerrier, spécialiste du maniement de la hache, un gros bourrin. Le fonctionnement du groupe se révèle être assez simple et bien conçu. Il n'y a pas vraiment d'avatar principal comme on en a l'habitude ; vous choisissez celui que vous voulez incarner, et les autres le suivent sans se poser de questions. Les scripts de chacun d'entre eux leur donnent un rôle prédéfini, que vous enrichissez en passant, d'une simple touche, du guerrier au mage, de Joseph à Flece. L'absence de raccourcis clavier directs pour utiliser les compétences particulières de chacun rend la manip un peu lourdingue, mais la Pause pallie légèrement à ce défaut. Le système fonctionne bien, même s'il manque de souplesse. Dès que votre groupe est complet, vous devenez vite invincible.



L'heure de la raclée

Les combats se déroulent rapidement. Si les débutants préféreront se battre en mode automatique, les puristes chercheront à développer leur style de combat. Tout est permis. Chaque héros possède, en fonction de ses qualités et de son niveau, des enchaînements personnels. Soit on laisse l'ordinateur les gérer tout seul, soit on décide de prendre en main les combinaisons en attribuant des touches chaque fois qu'une nouvelle combo est découverte. La maniabilité n'est pas géniale. Le jeu, conçu au début pour PlayStation 2, a été adapté au PC sans rendre possible l'utilisation de manette. Le gameplay s'en ressent, mais une fois passé le temps d'adaptation, on apprécie de se livrer au carnage sur un groupe de squelettes particulièrement entreprenants, en utilisant aussi bien la magie que les attaques physiques. Les ennemis se révèlent assez intelligents, même s'il est parfois trop facile de les berner. La méthode bourrin marche très bien pour les groupes de base ; en revanche, dès que vous avez affaire à un boss, vous avez intérêt à utiliser toutes les ressources de vos héros. Là, la Pause devient essentielle. Les archers et les mages essayent de vous fuir, tout en vous décochant flèches et sorts. Les guerriers vous sautent sur le râble et se concentrent souvent sur une seule personne. Si vous vous laissez emprisonner entre trois créatures sans qu'un mage ne vous assiste derrière pour vous soigner, soyez certain que vous finirez en mare sanglante.



Les marchands ne manquent pas en ville. Ils proposent souvent des objets différents. Avant de vous laisser tenter, soyez certain de bien avoir fait le tour de toutes les échoppes, histoire de ne pas dilapider votre maigre pécule.



Histoire de background

C'est clair, ce jeu n'a ni la richesse d'un Baldur's Gate, ni la finition d'un Evil Island, mais le monde reste accrocheur grâce à un riche background. Le scénario ne possède qu'un seul fil conducteur, qui vous oblige à rester du bon côté, mais de nombreuses quêtes accessoires viennent rompre la monotonie et vous permettent de découvrir aussi bien des recoins inédits que des objets puissants. L'aventure se révèle vite entraînante, avec juste ce qu'il faut de dirigisme et de liberté pour vous offrir une histoire vraiment personnelle.On regrette sans aucun doute la pauvreté de l'interface et son look mal fini, ainsi que les quelques problèmes techniques qui se posent parfois, mais on les met vite de côté pour se consacrer uniquement au jeu. Les personnages se montrent attachants, et la possibilité de les jouer de manière séparée permet d'incarner celui avec lequel on a le plus de connivence. De plus, le côté action n'est pas aussi pesant que ce à quoi on pouvait s'attendre de la part d'un RPG issu de la console ; on peut fuir la plupart des combats aléatoires, même s'ils s'annoncent souvent comme le seul moyen de récupérer de l'argent et des points d'expérience. Dommage que l'on bloque autant sur l'interface, car l'ensemble est suffisamment bien équilibré pour que les trente à quarante-cinq heures de jeu s'avalent d'un trait.

Kika

Un peu de technique

Les premières cinématiques qui se présentent laissent peu espérer pour la suite : des dessins filmés... ça n'augure rien de bon. Et pourtant : avec une configuration bien costaude (pour tourner au maximum de ses possibilités, les développeurs conseillent tout de même un processeur à 1 GHz avec une GeForce 2 ; je sais, c'est ridicule), on arrive tout de même, en 640x480, à avoir un jeu assez potable. Le graphisme ne vous fera pas grimper aux rideaux, mais la 3D tourne bien, et malgré la nombreuse population et la modélisation de tous les bâtiments, les ralentissements sont presque imperceptibles. Le moteur se défend et ne vous lâche jamais au cours d'un combat, même lors de la présence d'un gros tas de monstres. Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes si quelques ombres ne venaient pas se glisser dans le tableau. La caméra rotative est loin d'être performante : impossible de la faire tourner rapidement et surtout de manière intuitive. Certes, les obstacles deviennent transparents quand vous vous placez à côté, mais par moments, un balayage de caméra vous faciliterait grandement la tâche. L'interface semble inachevée. Peu intuitive (les raccourcis clavier sont pratiquement inexistants), elle jura passablement avec le graphisme, beaucoup plus abouti. Toujours dans la catégorie des grands absents, les dialogues. Certes, du script, il y en a en quantité, mais c'est un peu dommage qu'en dehors des cinématiques implémentées çà et là, personne n'ait pensé à donner de la voix aux nombreux interlocuteurs. Quant à la musique, même si elle n'est pas franchement trippante, elle ne vous cassera pas les oreilles. Au final, après deux ans de développement, on pensait avoir droit à un jeu plus finalisé, quitte à attendre un peu plus longtemps.

En Deux Mots

Summoner se révèle être assez simpliste, sans que cela lui soit vraiment néfaste. Le scénario riche et le background de chaque personnage en font un jeu agréable pour qui apprécie les jeux de rôle issus du monde de la console.

- \+ Les nombreuses quêtes secondaires
- \+ Les enchaînements de coups spéciaux
- − La caméra rotative
- − L'interface mal finie

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT DÉBUTANTS	INTÉRÊT CONFIRMÉS
73	69	81	73



Adventure Pinball : Forgotten Island

Flipper pour tous joueurs - PC CD-Rom



Après Unreal et Unreal Tournament, Digital Extremes revient à ses premières amours, les flippers, pour nous proposer une balade dans le monde de la préhistoire. Forgotten Island utilise le moteur d'Unreal, les dix cartes disponibles sont entièrement en 3D. Oui je sais, ça paraît curieux d'utiliser le moteur d'Unreal pour faire un flipper. On a bien des animations et une boule de flipper habillée de nombreux effets mais rien d'extraordinaire, en tout cas rien du calibre d'Unreal. Les « cartes » sont en revanche riches et complexes, avec des tableaux cachés. Rampes, cibles, bumpers de toutes sortes se succèdent dans un fouillis extrême. Il faut avoir fait le niveau plusieurs fois pour bien assimiler les correspondances et les enchaînements entre les tableaux. L'impossibilité d'avoir une vue d'ensemble et les accélérations brutales font « perdre la boule » ; en un mot, les parties sont confuses. Le jeu reste tout de même agréable et les niveaux supplémentaires que l'on peut télécharger gratuitement offrent un bonus sympathique.

Kika

Original War



Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC-CD-Rom

Original War est plus orienté piétaille que factions mécanisées. Stratégiquement parlant, cela signifie que les hommes se font hacher menu par la moindre des tourelles ennemies, et que le jeu comprend des phases où l'on doit utiliser leur discrétion ou même leurs compétences. En effet, les persos d'OW (que l'on découvre au fur et à mesure, et qui viennent s'ajouter à une réserve de fantassins dans laquelle on peut piocher avant une mission) possèdent tous des caractéristiques et des talents uniques : ils sont scientifiques, mécaniciens, ingénieurs ou snipers. Leur seul avantage est de glaner quelques points d'expérience et d'augmenter quelques facultés un peu bidons. Toutefois, la Palme d'or du foutage de gueule concerne la vitesse de ce jeu où les protagonistes ne peuvent pas courir. La crise de rire survient lorsque l'on se rend compte qu'il existe un curseur pour modifier leur vitesse et que celle-ci est réglé au maximum. Au secours.

Bob Arctor

Nascar Racing 4

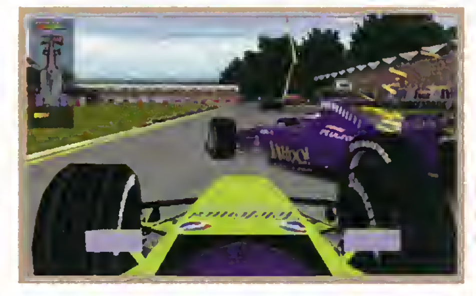


Simulation de Nascar pour tous joueurs - PC CD-Rom

Bien que je sois loin d'être un fan de la discipline, plusieurs heures de jeu m'ont pourtant forcé à reconnaître que cette simulation possède d'indiscutables qualités. Le moteur physique, tout d'abord, adapté de celui de Grand Prix Legends (notre maître à tous), permet de se faire plaisir en rattrapant glisse et amorces de tête-à-queue. Dans la foulée, il autorise les tonneaux, ce qui donne lieu à des carambolages spectaculaires. L'I.A. n'est pas exempte de défauts, mais le comportement crédible des concurrents en meute devrait contenter le pilote avide de poussettes. Techniquement parlant, le résultat est en revanche assez moyen, car le jeu nécessite une grosse config' pour être fluide (c'est limite sur un PIII 500). En ce qui concerne la simulation de la discipline à proprement parler, nombre de subtilités réglementaires ont été implémentées, comme l'interdiction de couper les lignes à la sortie des stands. Mais l'atout le plus indiscutable de cette simulation concerne les parties multijoueurs, puisque son moteur réseau autorise jusqu'à 43 pilotes simultanément sur la piste. De plus, avec une bonne connexion, les parties se déroulent sans douleur pour le gameplay. Nous voilà donc, au final, avec une bonne simulation de Nascar mais qui, insistons lourdement, n'est destinée qu'à ceux réussissant à trouver un intérêt au genre.

Fishbone

F1 World Grand Prix 2000



Simu de F1 daubesque pour tous joueurs - PC CD-Rom

Bon, les amis, là, je dois dire que nous touchons un peu le fond de la catégorie fort encombrée des simulations de F1. Comment dire, hum, passer du F1 RC d'Ubi Soft au F1WGP 2000 d'Eutechnyx, c'est un peu comme quitter Cameron Diaz pour emménager avec le père Fourras. Ce n'est pas compliqué, tout est foiré : les circuits sont horribles, la modélisation des voitures en retard de 4 ans, le comportement des caisses désespérant (même pour de l'arcade, c'est mauvais…). Okay, d'accord, il y a certes un truc ou deux marrants à signaler, comme d'avoir à passer sa super-licence pour s'inscrire au championnat (du genre de Gran Turismo), gérer sa carrière, ou bien encore diriger de façon très light la branche « Recherche & Développement » de son écurie (afin de faire évoluer les performances de votre voiture). Bon, assez perdu de temps avec ce jeu, par ailleurs déjà en vente, vous aurez compris que son seul avenir réside dans le retraitement industriel des déchets plastiques. Un scandale, ni plus ni moins.

Fishbone

Adventure Pinball

Tourne sous Win 95/98, Direct 3D
Jouable sur PII 300, 32 Mo RAM
Éditeur Electronic Arts
Développeur Digital Extremes Canada
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 4

Techn	Design	Intérêt
71	69	70

Original War

Tourne sous Win 98
Jouable sur P500, 64 Mo RAM
Éditeur Virgin Interactive
Développeur Altar Interactive Tchèque
Texte et voix VO
Nbre de joueurs 8

Techn	Design	Intérêt
40	40	48

Nascar Racing 4

Tourne sous Win 95/98, Direct 3D, Open GL
Jouable sur PIII 500, 128 Mo RAM
Éditeur Sierra Studios
Développeur Papyrus Racing Games
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 43

Techn	Design	Intérêt
84	71	78 Amateur / 50 Autres

F1 World Grand Prix 2000

Tourne sous Win 95/98, Direct 3D
Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram
Éditeur Video System
Développeur Eutechnyx
Texte en VF et voix VO
Nbre de joueurs 1

Techn	Design	Intérêt
37	41	10



Rune

99 F, gamme Advantage de Take Two, Pentium III 400 (128 Mo) + carte 3D

Rune, ce sont les Vikings qui en parlent le mieux, alors écoutons Rågnar : « Spar tid ellers travel hverdag med og ressurser i en produktsammenligning. Du slipper å bla i butikker for å lete etter noe i haugevis av kataloger eller løpe rundt du aldri finner. Vi for deg og forteller deg hvor du får tak i det, enten i en butikk i nærheten. » Oui, oui, une traduction : « Gah! Gutes Spiel Rune. Glückliches Rågnar mit Rune: einfach. Heraus zu schneidene Feinde, Schnitt, zerquetscht. Und Bier, voll vom Bier. Waffen auch: die grosse, die kleine, die schneiden, die ausschneiden und die zerquetschen. Schönes Rune: dunkle Flure, dunkle Höhlen, dunkle Bügel, dunkle Sümpfe... Und man kann Blut überall setzen. Das ist ein gutes Spiel, das. » Quoi, vous comprenez pas non plus l'allemand ! Vous avez fait quoi, à l'école ? Bon, bref, bien qu'un peu répétitif, Rune est un très bon jeu d'action à la troisième personne, superbement réalisé avec le moteur d'Unreal Tournament. Ah oui : vous incarnez un Viking. Pfff.
(85 % dans Joystick n° 121)



Homeworld

99 F, collection Best Sellers Series de Sierra, Pentium II 300 (64 Mo) + carte 3D

Des étoiles plein les rétines, voilà ce que vous propose Homeworld. Il s'agit d'un jeu de stratégie temps réel dans l'espace, entièrement en 3D. Si le maniement demande un peu d'apprentissage, le jeu (c'est le cas de le dire) en vaut réellement la chandelle : Homeworld est graphiquement totalement ahurissant, et la campagne solo est animée par un souffle épique digne des meilleurs Space Opera. En multijoueur, le jeu souffre néanmoins d'un certain manque d'options tactiques et d'arènes un peu vides.
(90 % dans Joystick n° 108)



Starcraft + Starcraft : Broodwar

129 F, collection Best Sellers Series de Blizzard, Pentium 233 + carte 3D

En attendant Warcraft III, voilà que sort enfin à un prix raisonnable le titre phare de Blizzard : Starcraft, et son add-on. Avec Age of Empires, c'est sans doute le jeu de stratégie en temps réel le plus joué dans le monde ; c'est en tout cas lui qui fait référence lors des lan-party et des différentes compétitions de jeux vidéo. Starcraft est un Warcraft II mis au goût du jour et transposé dans un univers futuriste où s'affrontent trois races très différentes. Même 2D isométrique, même esprit dans l'interface, même nombre réduit d'unités par camp, et même soin minutieux dans l'équilibre du jeu.
(85 % dans Joystick n° 93 et 101)



par Ivan le Fou

Blood II : The Chosen

99 F, gamme Best of d'Infogrames, Pentium 233 + carte 3D

Allez, tiens, un petit Doom-like pour finir. Contrairement au premier volet, Blood II utilise un moteur 3D (le LithTech Engine), ce qui, techniquement, en fait plutôt un Quake-like, me direz-vous. Mais qu'importe, Doom-like ou Quake-like, ça reste quand même un jeu bourrin... Oups, pardon. Celui-ci, excellent dans son genre sans briller pour autant par l'originalité de son gameplay, vous propulse dans un univers glauthique rempli d'affreusetés à dégommer par dizaines. Les niveaux sont bien conçus, l'ambiance est prenante et on peut découper des gens au fusil de chasse. Et là, tout est dit...
(87 % dans Joystick n° 100)

Quelle est la première réaction d'un joueur lorsqu'il réalise qu'un (bon) jeu sorti en décembre 2000 à environ 300 F se retrouve 5 mois après, en avril 2001, en collection Budget à 99 F ? Vous me direz, tout dépend s'il l'a acheté en décembre ou en avril. Là, vous marquez un point. Sérieusement, est-ce qu'il est content de voir les éditeurs faire un effort sur les prix ? Ou est-ce que cela renforce sa conviction qu'il se fait empapahouter à chaque fois qu'il achète un jeu vidéo ? Moi, je voudrais comprendre ce qui se passe dans la tête des éditeurs. Voyons, j'imagine qu'ils sortent un jeu en collection Budget lorsqu'ils se rendent compte que ce jeu ne se vend plus au prix normal. Constatant d'une part que les Budgets font de bonnes ventes (et donc que le consommateur est sensible au prix), et d'autre part que la majorité des jeux à 300-350 F ne se vendent plus après 4 à 6 mois, pourquoi ne pas vendre d'emblée les jeux à un prix raisonnable, genre 200-250 F ? Les consommateurs payeraient moins cher mais achèteraient plus de jeux. Ils auraient moins l'impression de se faire avoir lorsqu'on leur remplace, pour le même prix, leurs belles boîtes cartonnées et leurs manuels pas toujours beaux par de moches boîtes DVD et leurs très moches manuels. Qui sait, peut-être même qu'ils finiraient par oublier d'acheter des CD vierges ?

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE







Ki n'en veut du Kyro II ?

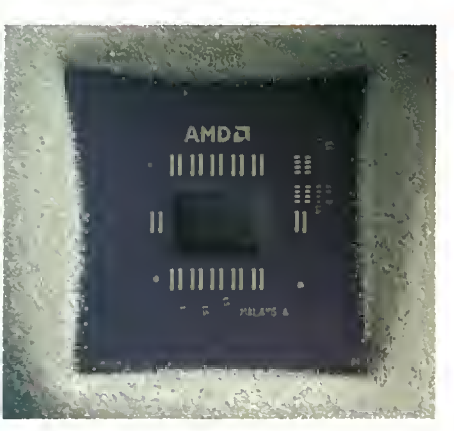
Vu l'heure, je fais des titres de news pitoyable si je veux, c'est clair ? Bon, de quoi je parlais... Ah oui, le Kyro II. Visiblement, STMicro a plein de nouveaux amis, et leur version du processeur conçu à la base par Imagination Technologies séduit de plus en plus. Après Hercules et VideoLogic, c'est au tour de MSI, d'InnoVision, de PowerColor et enfin de Creative Labs de suivre le mouvement. La différence de prix et de performances par rapport à la gamme des GeForce2 MX de Nvidia semble être le déclencheur de cet intérêt soudain. Il reste pourtant un sérieux problème de drivers à régler pour faire en sorte que le Kyro II ne coince pas avec trop de jeux. Elsa par exemple semble assez méfiant et continuera de travailler exclusivement avec Nvidia. Cela dit, des marques comme Hercules font un excellent boulot sur les drivers Kyro II. Dans le test que vous pouvez lire ce mois-ci, j'ai rencontré des problèmes avec les drivers 7.51, mais la révision 7.62, déjà disponible, corrige les bugs de SuperBike2001 et Colin McRae Rally 2. F1 Racing Championship fonctionnera également avant la sortie de la carte. Quant à Tribes2 et OffRoad Racing, ils sont dessus. Bref, comme je le prévoyais dans le test, ça ne dort pas chez Hercules, et j'espère que les autres fabricants vont en faire autant. Ce n'est pas ce qui apportera un support DX8 à ce chip dont l'espérance de vie risque d'être assez courte, mais les cartes basées dessus auront certainement le meilleur rapport performances/prix de l'année 2001. À noter que même les cartes à base de Kyro I seront largement plus performantes que le modèle que j'ai testé dans le numéro 119 grâce à une refonte du driver, ce qui leur permettrait de titiller de très près les GF2 MX.



Édito

Après quelques mois de vaches maigres côté tests, c'est le déluge. Athlon 1,33 GHz, GeForce3, Kyro II et Radeon VE sont au menu. J'ai rarement autant maltraité de pingouins que ce mois-ci ! Mais la seule vraie surprise vient des excellentes performances du Kyro II, malgré sa technologie relativement ancienne et son manque d'adaptation à DirectX8. Certaines indiscrétions sont en tout cas très encourageantes : ce chip devrait être le premier d'une longue famille chez STMicro, et Nvidia pourrait bien avoir des aigreurs d'estomac à la seule mention du Tile Rendering. Vivement la suite.

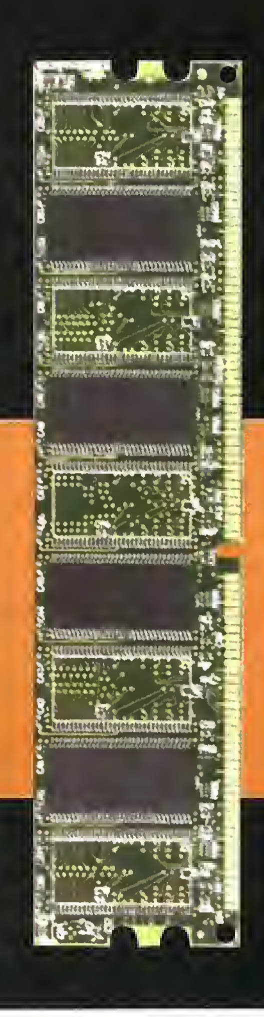
Le Palomino sera costaud



L'Athlon 1,33 GHz n'est qu'une étape vers des chips toujours plus puissants pour AMD. La guerre (car on peut vraiment parler de guerre) avec Intel ne laisse aucun répit à ces deux colosses du semi-conducteur. Pendant qu'Intel prépare le débarquement en masse du Pentium 4 grâce à de nouveaux procédés de fabrication et des chipsets pour SDRAM et RAM DDR, AMD prépare la contre-attaque. La première vague sera simplement constituée de versions 1,4 et 1,5 GHz des Athlon Thunderbird. Rien de bien révolutionnaire. La suite, en revanche, devient plus intéressante avec l'entrée en scène des Athlon sur cœur Palomino (à 1,533 GHz pour le premier). Ce qui devait juste être une version retouchée pour dégager moins de chaleur devrait en fait bénéficier d'améliorations importantes au niveau de son architecture (prédiction de branchements améliorée, surtout). Cela permettra à cette version d'être plus rapide que les T-Bird, à fréquence égale. Morgan est le nom de code du prochain cœur des Duron. Basé sur le Palomino, il aura une mémoire cache L2 moins importante et sera en aluminium, contrairement à son grand frère, lui en cuivre.
La vraie nouveauté arrivera avec le Hammer, la gamme 64 bits, toujours basée sur l'architecture K7, mais avec des registres 64 bits et de nouvelles instructions pour les exploiter. Pas de quoi révolutionner notre petit monde, cela dit. Il ne reste plus qu'à espérer qu'AMD ne s'endormira pas sur ses lauriers. On connaît trop bien le résultat dans le monde de la 3D...

La latence
APPREND LA PATIENCE

Vous désespérez de voir arriver le Net avec une connexion digne de ce nom dans votre campagne profonde ? Vous vous dites que l'ADSL ou le câble n'arriveront jamais jusqu'à vous ? Bien joué. Vous avez raison. Votre super baraque à la campagne, FT et ses potes s'en cognent sévèrement. Vous voilà coincé dans un monde où le modem 56K est roi. Mais la solution existe. La méditation zen. Pensez-y quand vous téléchargez ce nouveau patch de 100 Mo pour votre jeu préféré... Bon, ok, je décoooooooonne.Je ne vous ferai pas une news si démoralisante, on est là pour s'informer, certes, mais pour se détendre aussi. Caaaalme. La solution existe vraiment : le satellite. Et je ne parle pas des connexions nazes avec l'upload se faisant par modem classique. Non, avec ce système, vous aurez une vraie communication à 2 voies par le biais d'une antenne satellite de taille normale. Petit problème, il faut habiter chez l'oncle Sam et avoir une bonne carte bleue : comptez dans les 15 000 francs la première année pour louer les services du provider StarBand. Mais pour ce prix, les habitants de 48 États peuvent avoir une connexion à 500 kbps en download (max) et 150 kbps en upload (toujours au maximum, ça peut descendre à 50 kbps). Ça n'est peut-être pas dément mais c'est mieux que rien, et j'ai quelques amis à la campagne qui aimeraient bien avoir ça chez eux. Mais évidemment, il y a un gros problème. Les temps de latence de la chose sont plus de l'ordre de la seconde (entière) que des gentilles millisecondes des abonnées qui utilisent le câble ou l'ADSL. Du coup, les pages web semblent mettre 10 ans à arriver sur votre PC, puis déboulent toutes en même temps comme si elles étaient sur votre disque dur. Il paraît que l'effet peut-être assez frustrant. Cet effet secondaire de la technologie StarBand bannit donc toute idée de jeu online. Avec un lag approchant la seconde, tenter de vous connecter sur un serveur (Counter-Strike, au hasard) serait criminel pour ceux qui jouent tranquillement. Même les possesseurs de modem 56K vont être énervés, c'est dire. De toute façon, en attendant qu'une chose pareille arrive chez nous, vous pouvez reprendre votre méditation zen. Je vous avais dit que ça servirait...



RAM DDR, pourquoi FAIRE ?

C'est trop bien les titres qui riment, non ? Ahem, passons... Il est temps de faire un petit point sur l'état du marché des cartes mère DDR. Ça fait des mois qu'on en parle et on ne voit toujours rien venir de très concret. En cherchant un peu, on trouve des modèles comme l'Asus A7A266 (chipset ALiMAGiK1) ou les MSI Pro266 Master (chipset VIA Apollo Pro266) et K7T 266 Pro (VIA KT266). Ça limite les choix. Visiblement, les marques les plus soucieuses de leur image et gentilles avec leur service après-vente semblent prendre leur temps. Et il y a une raison.
Primo, les performances de ces premières cartes DDR. C'est tout simplement décevant, surtout en ce qui concerne les chipsets ALI. C'est bien simple, opposé à l'Aladdin Pro5 (chipset ALi pour P3), un Pentium III 1 GHz obtient toujours de meilleurs résultats avec un classique chipset i815 ! Le même style de conclusion peut être tiré des tests avec chipset Apollo Pro266. La CUV266 d'Asus ne devrait pas apporter grand-chose à une configuration à base de Pentium III, tout simplement car ce processeur ne dispose pas d'un bus à la bande passante suffisamment importante pour exploiter de la RAM DDR correctement.
Secundo, la stabilité de ces premières cartes semble encore aléatoire. Du reste, la A7A266 d'Asus a déjà disparu de leur page web au profit de la A7M266 à base de chipset AMD761. On en déduit malheureusement que les premiers acheteurs de A7A266 vont rejoindre ceux qui avaient craqué un peu trop rapidement sur les modèles à base de chipset i820 ou AMD760 (puces AMD761 + AMD766) qui ont été retirés de la vente en catastrophe. La marque est coutumière du fait et ne s'embarrasse pas de regrets. Être le premier sur le marché, voilà ce qui compte... Apprenez donc à être patients. La RAM DDR est clairement une solution d'avenir, mais pour le moment, cette bonne vieille SDRAM PC133 fait largement l'affaire.

DU NOUVEAU chez Guillemot

C'est officiel, j'assure à mort sur les titres de news, ce mois-ci... Guillemot renouvelle sa gamme de cartes sonores avec des modèles qui viennent compléter, en entrée et milieu de gamme, le kit Game Theater XP. On trouve donc maintenant la Muse XL (environ 300 F TTC) pour les joueurs ruinés par la crise boursière (j'en connais). Elle est basée sur une puce CMI-8738 du taiwanais C-Media, capable de gérer les kits d'enceintes 4.1 et 5.1, ainsi que les trois API 3D incontournables : A3D 1.0, EAX 1 et 2. Côté Midi en revanche, il faudra passer par le soft Yamaha S-YXG50 pour avoir un son correct. Je ne voudrais pas avoir d'a priori négatif sur ce chip, mais c'est ce qu'on intègre sur certaines cartes mère. Donc la bestiole ne doit pas être chère, ce qui rime rarement avec qualité dans le monde sans pitié des semi-conducteurs. La Fortissimo II (environ 500 F TTC) est, quant à elle, basée sur un DSP Cirrus Logic SoundFusion CS4624, et capable de restituer 52 voix 3D en hardware. Elle est compatible Sensaura, c'est-à-dire avec les 3 mêmes API que la Muse XL. Bizarrement, elle semble aussi dépendre du soft de Yamaha pour ses sons MIDI. On en saura plus le mois prochain lors d'un test éventuel.



Le VIA C3 déçoit



Après un gros succès dans le monde des chipsets, VIA (re)tente sa chance dans l'arène impitoyable des processeurs. Le C3 est leur dernier bébé, basé sur le Samuel 2 des ingénieurs de Centaur. Bon, je vais vous calmer tout de suite, le premier nom de ce CPU était Cyrix 3A. Nan, partez pas comme ça, revenez, on va s'amuser un peu ! Premier scoop, ce processeur est destiné au marché de l'entrée de gamme. Voire de l'entrée entrée de gamme. Deuxième scoop : ce marché de l'hyper bas de gamme est surtout situé en Chine. Ouf. Si jamais je vois ce truc dans une configuration pour joueur, même en grande distribution, comptez sur moi pour dégainer le lance-roquettes. Même à 750 MHz et gravé en 0,15 micron, ce truc se traîne. 30 % moins rapide pour les jeux qu'un Celeron équivalent. Beurk. Pour info, il utilise le socket 370 des Pentium III et Celeron, ce qui facilitera tout de même les ventes pour VIA. Le constructeur taiwanais ne compte pourtant pas s'arrêter là et prévoit pour début 2002 une nouvelle architecture simplement nommée « New Generation », actuellement. Enfin bon, je les vois mal concurrencer AMD ou Intel avant un bon moment.



Microsoft FLIQUE SES DRIVERS

Windows XP sera pour Microsoft l'occasion de faire le ménage dans un domaine qui est une source inépuisable de plantages : les drivers. Les fabricants devront faire passer à leurs pilotes des tests toujours plus rigoureux. En cas de drivers qui ne sont pas passés par la case torture, un beau message s'affichera pour prévenir que le système pourrait devenir instable, et entrainer des plantages, la perte de données, l'effondrement des cours de la bourse et surtout la victoire de Ta Race à la loyale sur un jeu de course... Bref, la fin du monde. Windows 2000 bénéficie déjà de ce genre d'avertissement flippant quand on installe des drivers en version bêta ou carrément non certifiés, mais là on nous promet des trucs bien angoissants, avec un gros bouton « STOP INSTALLATION ». De quoi mettre la pression sur les fabricants qui prennent ce genre de test à la légère. S'ils veulent éviter deux tonnes de questions à leur service après-vente, il faudra jouer dans les règles. Dans l'ensemble, c'est une très bonne initiative. La plupart des plantages « graves » (écran bleu et chouette reboot) étant généralement dus à des problèmes de drivers. Évidemment, il faudra quand même penser à débuguer Windows XP correctement, cher m'sieur MS, parce que votre bêta 2, elle plante déjà et j'ai pas encore installé un seul méchant driver. Tsss...

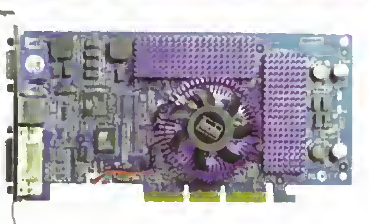
Nvidia GeForce 3
LA COMPÉTITION ÉCRASÉE

Préparez les kleenex ou le chéquier, selon votre situation financière. Les benchmarks de GeForce3 sont enfin là, et la concurrence a mal. Pour le suspense, on verra plus tard : cette carte explose tous les modèles du marché. Vu son prix, il vaut mieux pour elle. Côté drivers, Nvidia a bien fait son boulot avec une stabilité correcte et une nouvelle façon de gérer l'antialiasing très efficace.

LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 1 000 MHz
Carte mère Abit SE-6
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX8a
Drivers Nvidia 11.01
Drivers ATI 4.13.7099
Quake 3 Arena 1.17







La 3D Prophet III d'Hercules a sans conteste le look le plus réussi. À ce prix, tout compte, même la couleur des radiateurs. En prime, sortie TV et DVI.

Oui, je sais, encore une carte 3D pour joueurs fortunés, avec des benchs sous Quake 3 et pire, c'est encore une puce de chez Nvidia. Après la preview technologique du numéro 124 de Joystick, vous n'allez pas faire les surpris, non ? Pour ceux qui auraient séché ce cours théorique sur les capacités techniques du NV20 (nom de code du GeForce3), vous n'avez plus qu'à faire un tour sur le Net (www.joystick.fr) pour le lire ou commander cet exceeeellllent numéro. Au passage, vous me copierez cent fois : « Je n'oublierai plus d'acheter Joystick ». Non mais alors...
Petite mise au point : ce test regroupe en fait trois modèles. La MSI StarForce 822 (environ 3 900 F TTC), la Elsa Gladiac 920 (environ 3 900 F TTC avec Giants version GF3) et enfin la Hercules 3D Prophet III (environ 3 800 francs TTC). Elles ont toutes été testées dans le même PC avec les drivers 11.01.
Les concurrentes ont bénéficié du même traitement, avec les derniers drivers disponibles à chaque fois, parfois même en version bêta si le gain de performance est notable. Pour ceux qui se demandent pourquoi la Voodoo5 5500 AGP a disparu des tableaux, c'est simplement parce qu'elle a disparu du marché. Ça ne sert à rien de retourner le couteau dans la plaie...
Évidemment, si trois cartes ont été testées, pourquoi une seule entrée générique « GeForce 3 » dans les tableaux ? Tout simplement parce que leurs performances sont strictement identiques. Bon, ok, j'abuse, y a bien 10 points d'écart au 3DMark2001 en faveur de la Hercules. Autant dire rien. Surtout que la 3D Prophet III est systématiquement à 2 ou 3 fps derrière la Gladiac dans les jeux OpenGL. Ça n'est pas très logique mais ça fait partie des mystères de l'informatique que l'on aime tant. Comme à l'époque des premières GeForce2, le prix et les services (SAV, jeux fournis, etc.) seront les seuls facteurs capables d'orienter votre choix. Sauf si vous êtes un fan du look bleu/violet des cartes Hercules ou que le vert de la Elsa se marie mieux avec votre boîtier nouvellement customisé...



Tâtons le terrain

Je ne vous cache pas que ce job est tout de même bien sympa. J'ai une pile de nouveaux jeux d'un côté, une pile de cartes 3D hors de prix de l'autre, et au milieu un PC de course (quoiqu'un peu léger devant l'Athlon 1,33 GHz en test) qui n'attend qu'une chose : servir de cobaye à ces petites nouvelles. Le bonheur pour tous les fans de PC. Si Meg Ryan m'appelle maintenant pour dîner, je serai obligé de refuser. Nan, je déconne Meg, appelle ! Pfff, c'est râpé maintenant, elle va faire la gueule. Bon ben, autant tester les cartes...
Je vais tout de même faire un rappel sur une des fonctions (la seule même) qui sera utile avec tous les jeux actuels : la nouvelle méthode d'antialiasing Quincunx. Quinquoi ? Oui, ce mot peut surprendre mais il a une vraie définition dans les dicos anglais. En gros, cela désigne un groupe de 5 objets dont 4 sont aux coins d'un carré et le 5e au milieu. Visualisez la face avec 5 points d'un dé à 6 faces et vous verrez de quoi on parle. Cela correspond en fait au placement des pixels qui sont pris en compte pour le calcul des couleurs lorsque l'on utilise ce nouveau mode d'antialiasing. Le résultat

d'un antialiasing 4X avec une perte de performances sensiblement égale à du 2X. Bref, c'est le mode d'antialiasing par excellente de la GeForce3. Pour vous donner tout de suite une idée des performances de la bête, en mode High Quality (800x600) Quake 3 atteint les 100,6 images/s contre 88,1 en mode 4X classique et 104,2 en 2X. Vu le gain de qualité, il n'y a aucun remord à avoir : oubliez les 4 images/s de moins du mode Quincunx et utilisez-le !
Avant de faire d'autres tests chiffrés, je ne sais pas pour vous, mais moi je me ferais bien un petit plaisir. Je vais tenter la nouvelle bête noire du moment pour toutes les cartes 3D, Tribes 2. Ce jeu mélange habilement un moteur 3D somptueux et un manque d'optimisation flagrant. On ne leur en veut pas (non, j'insiste) le jeu est trop bien. En attendant, il fait mal à beaucoup de configurations... Hum, voyons voir, 1280x1024, couleurs 32 bits, pas de compression de texture, je colle tous les sliders au maximum, je coche toutes les cases qui devraient être sous-titrées « ton PC va périr » et je lance le bébé. Wow. Si si, Wow. En langage très technique, ça signifie « dément, plus de 50 images par seconde ». Visiblement, pas impressionnée la bestiole. Soyons fous, hop, 1600x1200. Ah, là elle la ramène moins, on tourne dans les 20 images par seconde. Ça fait tout de suite plus cher de l'image. Après un bon paquet de tests, le meilleur compromis vitesse/qualité d'image semble bien être le 1024x768 avec l'antialiasing Quincunx et tous les effets au maximum. On tourne alors dans les 40 images seconde sur le PIII 1 GHz mais la fluidité est parfaite.

Les chiffres vous parlent

Bon, continuons dans les benchs. Un constat s'impose rapidement : ce processeur résiste bien à la douleur. On prend Quake 3 (oui, encore lui), on passe tout au maximum, en 32 bits et en 1280x1024. On saupoudre d'antialiasing Quincunx. Paf, encore 42 images par seconde. Impressionnant. Ça reste jouable mais les pros seront d'accord : c'est trop faible pour être exploitable en match. Donc sortons du mode torture, tentons le 1024x768. Toujours avec les détails et le niveau de géométrie au maximum. 68 fps. Respect. Dans ces conditions, tout est parfaitement jouable et Quake 3 est d'une beauté affolante. Pas autant que les nanas de la série D.C. (vive la télévision câblée !) mais vous voyez l'idée... Un petit tour sur la map Q3Tourney4 achèvera de me faire baver. Jamais sous les 55 fps malgré tous les effets de cette carte. Ah, cela dit, ça me permet de voir que j'ai fait une boulette : la compression de texture de Quake 3 est toujours activée. Le ciel (et l'eau dans certaines maps) est donc toujours aussi laid. Visiblement, Nvidia n'arrivera jamais à corriger ce bug... Hop, je désactive cette compression et je relance. Au pire, on perd 5 fps dans ces conditions, un timedemo supplémentaire le prouve. On passe d'une moyenne de 68 fps à 63 fps. Pas de quoi pleurer, et maintenant, la qualité d'image est vraiment parfaite. Un tour dans différents jeux (de Project IGI à Colin McRae Rally 2 en passant par Giants, Sacrifice ou Black & White) prouve que cette qualité d'image est toujours au rendez-vous. On dira ce qu'on veut, c'est jouissif de pousser tous les sliders du côté marqué « maximum » ou « High Quality », le tout en s'offrant une résolution de 1024x768 au minimum avec un ch'tit antialiasing Quincunx, voire 4X dans certains cas. Hooo, ça me donne idée ça...

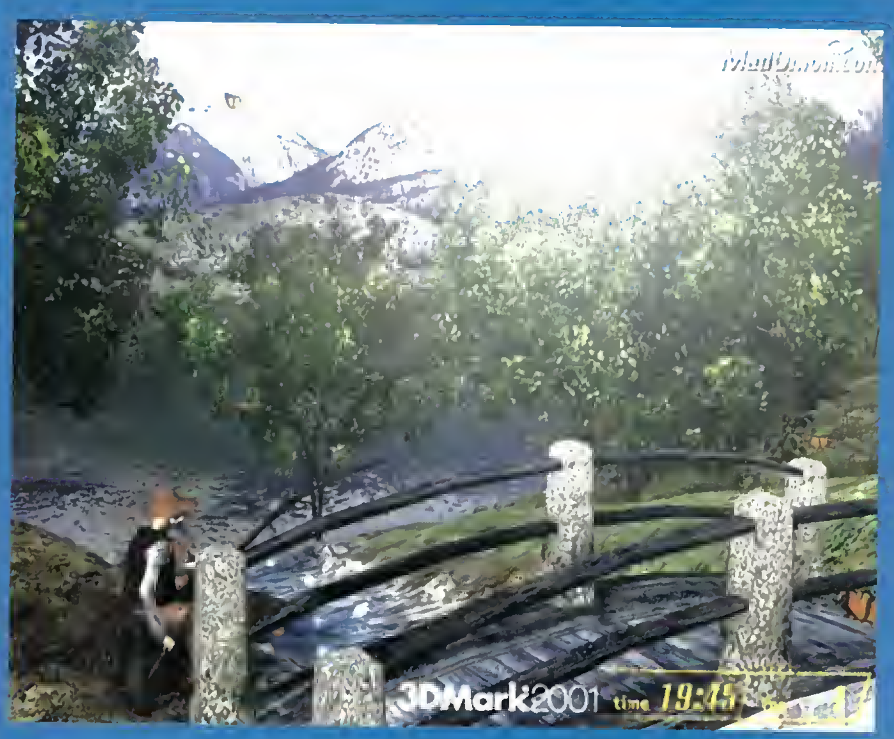
Métamorphose

Honte sur moi, avec tous ces jeux aux moteurs 3D flamboyants sous la main, j'ai juste oublié mon petit préféré : Half-Life et son mod Counter-Strike. Vu l'âge de la chose, je sens que je vais rire. Âmes sensibles et possesseurs de petits PC qui jouez en mode software, ne lisez pas ce qui suit. Si jamais vous ne respectez pas cette consigne, pas la peine de me tenir responsable de votre découvert bancaire, hein... Bon, voyons voir... Config, Video truc,

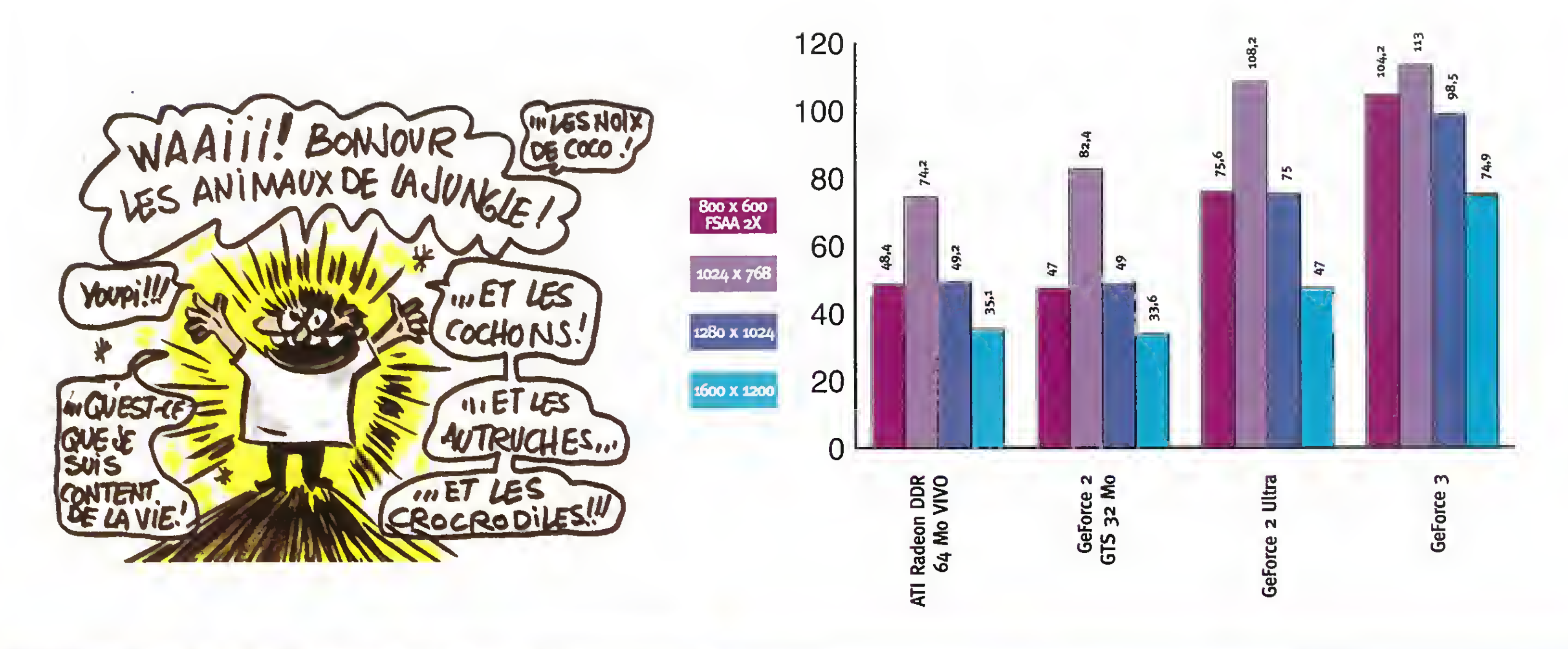


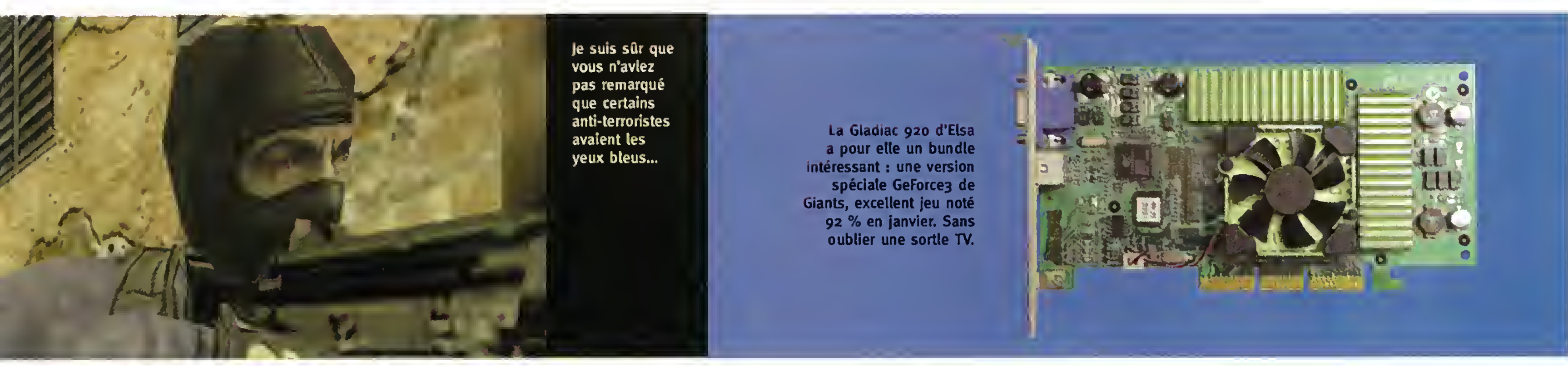


Sans vouloir vous mettre la haine, la scène Nature du 3DMark2001 à 30 images par seconde, c'est un peu une grosse baffe.



Quake 3 Arena / High Quality - Demo 001

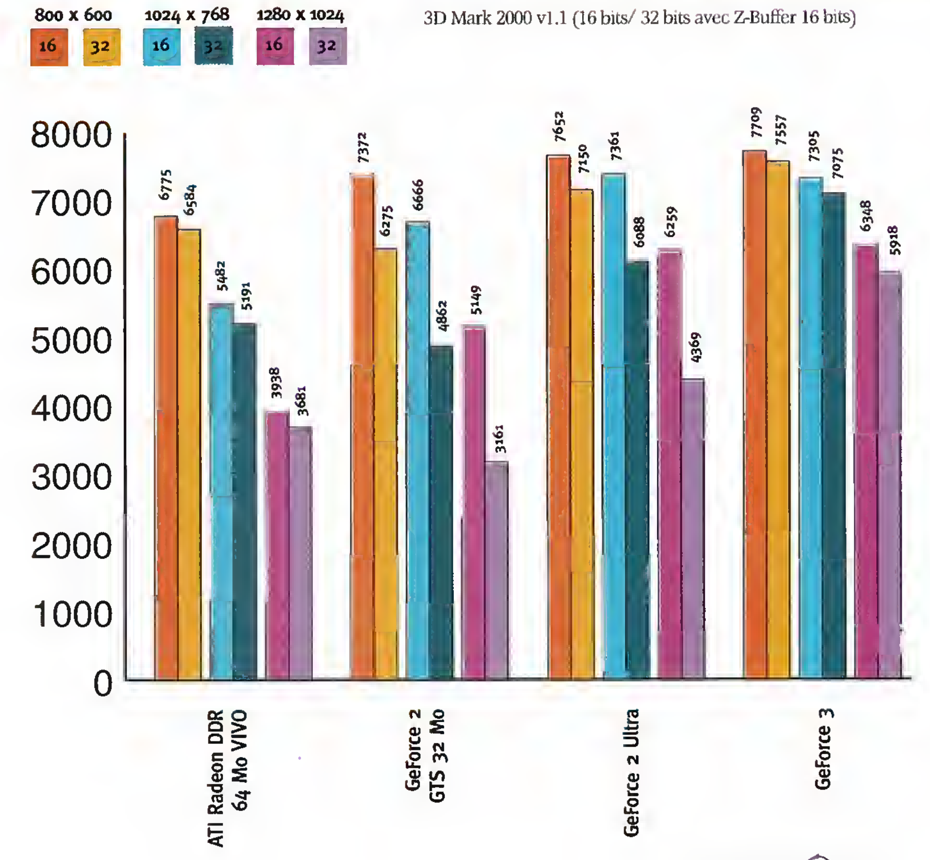




Je suis sûr que vous n'aviez pas remarqué que certains anti-terroristes avaient les yeux bleus...

La Gladiac 920 d'Elsa a pour elle un bundle intéressant : une version spéciale GeForce3 de Giants, excellent jeu noté 92 % en janvier. Sans oublier une sortie TV.

3D Mark 2000 v1.1 (16 bits/ 32 bits avec Z-Buffer 16 bits)

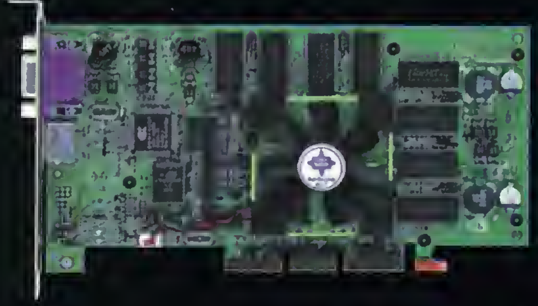


OpenGL, hop 1280x960. Antialiasing 4X côté drivers, et pour finir en beauté, changement du filtrage des textures par la commande gl_texturemode (avec le paramètre gl_linear_mipmap_linear) à la console. Voilàààà. Dans ces conditions, ce bon vieux moteur 3D donne tout ce qu'il a. Test ultime, une jolie map (cs_Italy) et un paquet de grenades fumigènes, LE truc qui fait ramer Counter-Strike. Mais là, je l'entends rire Counter-Strike. Il se fend la poire même. Sa nouvelle copine lui permet d'afficher le tout avec 20 joueurs en se bidonnant. Dans ces conditions, Counter-Strike reprend du poil de la bête et les rides de son moteur graphique sont tout de suite beaucoup moins apparentes.
Si on se penche sur les résultats des deux benchmarks Direct3D que sont le 3DMark2000 et son édition 2001, on note qu'une fois encore, la GeForce3 éclate sauvagement la concurrence. C'est particulièrement visible sur le 3DMark2001, qui fait appel à de nombreuses fonctions DirectX8 que seule une carte à base de GeForce3 possède. Dans le cas du 3DMark2000, même une GeForce2 Ultra avait tendance à se tourner les pouces d'où une certaine similitude des scores. Il faut attendre le 1280x1024 32 bits pour voir une réelle différence.
On note au passage qu'ATI est pour le moment loin de pouvoir concurrencer les produits Nvidia en vitesse pure (quant aux drivers, n'en parlons pas, ndrc).
Évidemment, tout ceci n'est valable qu'avec un PC doté d'un processeur puissant. La GeForce3 se marie évidemment mieux avec un chip central à 1 GHz ou plus. En dessous, il faudra parfois choisir entre antialiasing et haute résolution. Sans parler du fait qu'il

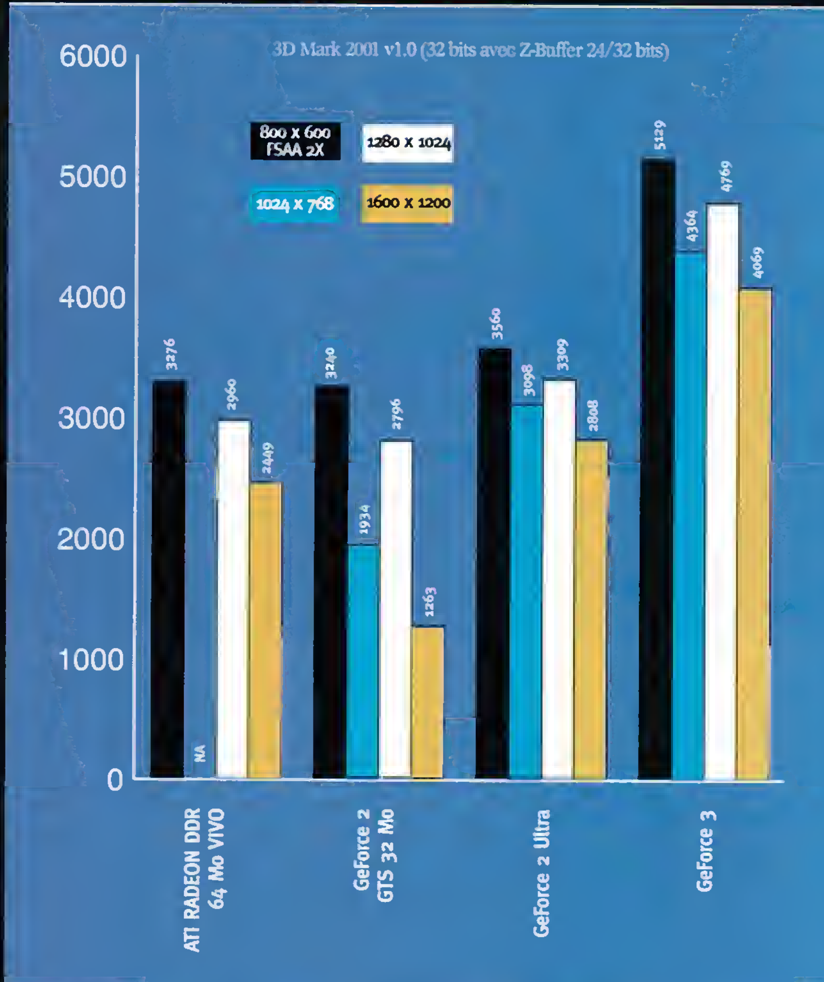
est stupide de monter une configuration pour laquelle le processeur coûte 800 francs et la carte graphique 4000... Essayez toujours de construire une configuration homogène. Ceux qui visent déjà l'Athlon 1,33 GHz devraient pouvoir se payer le luxe d'avoir la carte graphique la plus puissante du marché, même si elle coûte presque deux fois plus cher que la Rolls des CPU (un comble).

Épilogue Cette situation a un air de déjà-vu. La GeForce3 est effectivement la carte la plus puissante du marché, mais finalement, la plupart de ses fonctions ne seront utilisées que dans plusieurs semaines au minimum. D'ici là, on peut espérer que la concurrence aura bougé. À moyen terme, c'est peu probable, mais la fin de l'année sera mouvementée. La GeForce3 permet d'exploiter les jeux actuels à leur maximum, mais le prix à payer reste sans aucun doute trop élevé pour la plupart d'entre vous. Si la GeForce2 Ultra passe sous la barre des 2 500 F comme on le murmure actuellement, elle sera d'un rapport qualité/prix bien plus intéressant. Les joueurs qui refusent de mettre plus de 1 500 F dans leur carte devront surveiller de près le Kyro II de STMicro ou se contenter des solutions ATI (Radeon DDR ou SDR), voire des gammes Nvidia « classiques » comme les GeForce2 GTS/Pro et MX. Évidemment, de toutes les solutions disponibles actuellement, la GeForce3 est celle qui est la mieux placée pour le titre du meilleur investissement à moyen terme. Malgré ça, je ne la recommande qu'à ceux qui en ont réellement les moyens. D'ici que les titres exploitent couramment les pixel et vertex shaders, le NV30 sera sûrement en vue, sans parler d'ATI et de son Radeon II (prévu pour septembre). Même Matrox pourrait tenter un come-back sur le haut de gamme en fin d'année et STMicro sera sûrement en train d'annoncer des Kyro armés jusqu'aux dents. Ce début 2001 appartient à Nvidia, mais la compétition pour la fin de l'année reste totalement ouverte. La morale de tout ça ? La GeForce3 est la Ferrari des cartes graphiques. Mais on ne roule en Ferrari que lorsqu'on en a réellement les moyens, sinon on peut vite le regretter...





La Starforce 822 de MSI tentera peut-être d'être la moins chère du lot, mais la compétition va être rude.







On ne se lasse pas de ce caméléon. Vivement des persos texturés grâce au pixel shaders dans les jeux !



Hercules 3D Prophet 4500

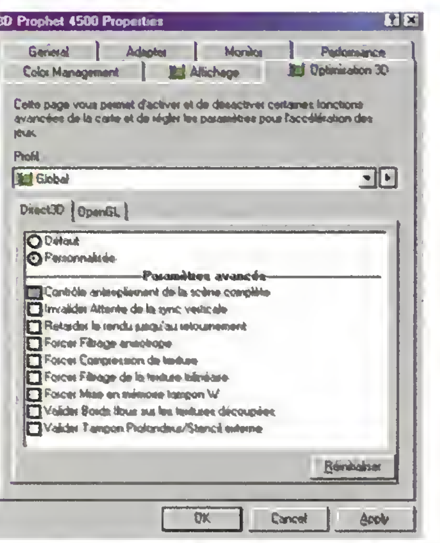
La Nouvelle Vague

Le rêve de tout joueur sur PC est finalement assez simple : pouvoir se monter une bécane capable de faire parfaitement tourner tous les jeux actuels sans avoir besoin de braquer une banque. AMD a permis, dans une large mesure, la réalisation de ce rêve, côté processeurs. Hercules et STMicroelectronics s'apprêtent à prendre le même rôle pour les cartes graphiques. Avec des atouts évidents, mais il reste du pain sur la planche...

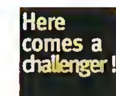
LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 1 000 MHz
Carte mère Abit SE-6
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX8a
Drivers Nvidia 11.01
Drivers ATI 4.13.7099
Drivers Hercules (Kyro II) 7.51
Quake 3 Arena 1.17

La roue tourne. De challenger sexy et réactif, Nvidia voit son image de plus en plus virer vers celle d'un « Intel de la carte graphique ». La qualité en plus. Certes, les GeForce3 sont de formidables produits, dignes de reprendre le flambeau de la gamme GF2 qui a définitivement imposé la marque comme leader technologique. Mais pour bénéficier de ce qui se fait de mieux chez Nvidia, il faut posséder un portefeuille bien garni. La gamme MX est plus abordable, mais loin d'offrir les performances de ses grandes sœurs. Cette version castrée du GeForce2 fait penser à ce que le Celeron est par rapport au Pentium III. Une version bridée, bon marché, mais qui limite dans une certaine mesure les possibilités des utilisateurs.





Le driver utilisé pour ce test nécessite encore pas mal de travail.



Alors que l'on voyait ATI comme seul (et dernier) rempart face à la domination de Nvidia, STMicroelectronics fait une entrée remarquée sur le marché. La preview du mois dernier sur le Kyro II vous a fait comprendre que cette société est d'une taille impressionnante. Ses capacités techniques n'ont rien à envier, loin de là, à ATI ou Nvidia. Leur prise en main de la technologie PowerVR redonne un coup de fouet à cette dernière. Et mon petit doigt me dit que nous n'avons encore rien vu. Car le chip Kyro II, qui équipe la 3D Prophet 4500 d'Hercules testée ici, n'est au final rien de plus qu'un Kyro I légèrement remanié, pour permettre l'augmentation de sa fréquence de fonctionnement. À seulement 175 MHz, équipé de 64 Mo de SDRAM bon marché, vous allez voir que cette carte ne se laisse pas impressionner par les ténors du marché. Avant de s'attaquer à ses qualités en 3D, coup d'œil rapide sur son comportement en 2D et lors de la lecture de DVD. Après une frayeur sur la qualité d'image lors d'un premier test sur un prototype (qui avait la tremblote), il s'avère que l'image 2D de cette carte est irréprochable. Même en haute résolution, tout va bien, et le 1600x1200 32 bits en 85 Hz est réellement parfait. Sa résolution maximale possible est de 1920x1440 en 75 Hz, grâce à un RAMDAC finalement à 300 MHz. Si vous devez aussi bosser de longues heures sous Windows, vous ne serez donc pas pénalisé. La lecture DVD est très correcte, la prise en charge de la compensation de mouvement permet de ne pas trop charger le processeur central, à condition que le player utilisé en tienne compte (comme WinDVD). Ça reste inférieur à la qualité obtenue avec une ATI Radeon qui, décidément, est indéboulonnable de ce côté-là.

L'épreuve du feu

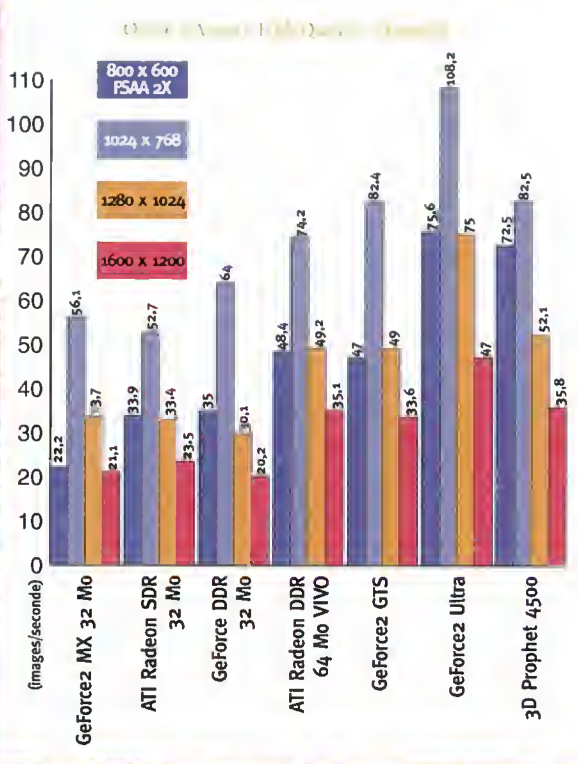
Il n'y a pas trente-six solutions pour tester la compatibilité d'une nouvelle carte avec les jeux du marché. Il faut en essayer un maximum et voir ce que ça donne. J'ai donc dépoussiéré quelques CD et gavé le disque dur de la machine de test avec quelques titres récents. Vous allez voir que tout n'est pas encore rose... Le but de la manœuvre est de voir comment se comportent les jeux en 1024x768 32 bits avec un maximum d'options graphiques activées. En cas de facilité évidente du moteur 3D, je préfère activer l'antialiasing plutôt que monter la résolution. Premier essai, la version démo de Off Road Racing. Premier souci, les textures des voitures sont massacrées. Ça ne donne pas envie de jouer... Aucun problèmes sur Giants. Le jeu fonctionne parfaitement, et l'animation en 1024x768 32 bits (toutes options activées) est à la hauteur. Vu la complexité des scènes affichées, c'est bon signe, même si on sent un brin de « lourdeur » dans les déplacements rapides. F1 Racing Championship, en revanche, ne fonctionne pas. Les menus sont totalement corrompus, et si on tente tout de même de lancer une course, c'est la sortie sous Windows en un temps record. J'ai beau avoir une version bêta du jeu, ça sent le bug du driver à plein nez. Du reste, même retour sous Windows quand on essaye de changer les paramètres d'affichage de Colin McRae 2, alors que le jeu et les menus fonctionnent en

configuration par défaut. Ça commence à faire beaucoup. On ne se laisse pas abattre, tentons Project IGI. Cette fois, tout va bien et le jeu est parfait en 1024x768 avec tous les détails au maximum. Même scénario pour Sacrifice et Black & White. C'est plutôt rassurant. Counter-Strike supportera même l'antialiasing 4X sans broncher. En revanche, Tribes 2 pose un problème. Déjà, le titre refuse de tourner en OpenGL. Ensuite, les performances sont décevantes, et les bugs visuels pénibles. Bidouiller les options disponibles côté driver n'arrangera rien. Là, je pense que seul un combo update driver/patch jeu pourra sauver la situation.
Au final, j'ai testé une vingtaine de titres, et cinq ne fonctionnent pas correctement. Ça fait tout de même un quart des jeux inutilisables. Je connais des programmeurs de drivers qui ne sont pas près de partir en vacances...

L'épreuve des chiffres Les performances de cette carte sont surprenantes. En Direct3D, le test 3D Mark2000 révèle un potentiel carrément énervant pour les possesseurs de GeForce2 GTS. Si on se base sur les scores en 32 bits (les plus intéressants), on voit qu'à partir du 1024x768, il faut au moins une GeForce2 Ultra pour battre le Kyro II. Côté Quake 3, idem, seule la GeForce2 Ultra dépasse la 3D Prophet 4500. Et encore, cela pourrait être légèrement pire à qualité graphique égale. Si on désactive la



L'environmental bump mapping fonctionne depuis le Kyro I.





Même avec ce ventilateur Blue Orb, n'espérez pas obtenir des merveilles de cette carte côté orverclocking.





VideoLogic proposera (surtout en Angleterre) la Vivid!XS, elle aussi à base de Kyro II.

compression de texture, les GeForce perdent encore entre 5 à 10 images par seconde (20 pour le Kyro II en 1024). Mais aucun besoin de désactiver cette compression sur le Kyro II, vu que le processeur de STMicro gère parfaitement le rendu des textures compressées, contrairement aux GeForce. Un seul problème de performance est visible lors du 3DMark2001, qui fait largement appel aux fonctions DX8 que ne possède pas le Kyro II. Malgré tout, dès que les résolutions s'élèvent ou que l'antialiasing arrive, cette puce concurrence encore une fois un GF2 GTS. L'antialiasing est pour sa part correct, sans plus.
On a en fait la même qualité qu'avec celui des GeForce2, mais avec une perte de performances moins importante. Du reste, comme sur GF2, le mode 4X est à réserver aux jeux peu gourmands. Quake 3 descend sinon à 40 images/seconde (800x600 HQ), ce qui reste finalement assez acceptable quand on voit qu'une GF2 Ultra est à 50 dans le même mode.

Divination dans le marc de café Malgré l'absence de T&L, le Kyro II prouve donc ses capacités en termes de performance, grâce à l'emploi du Tile Rendering (voir Joy n°125). Mais pour le moment, les drivers restent perfectibles tant en compatibilité qu'en rapidité, surtout avec certains titres comme Tribes 2. Vu la gamme que je vois se profiler à l'horizon, je pense que tout devrait rentrer dans l'ordre. Après tout, Nvidia a aussi eu du mal lors de l'arrivée des Riva128. Du reste, la sortie de la 3D Prophet 4500 est reportée à la mi-mai, sans doute pour

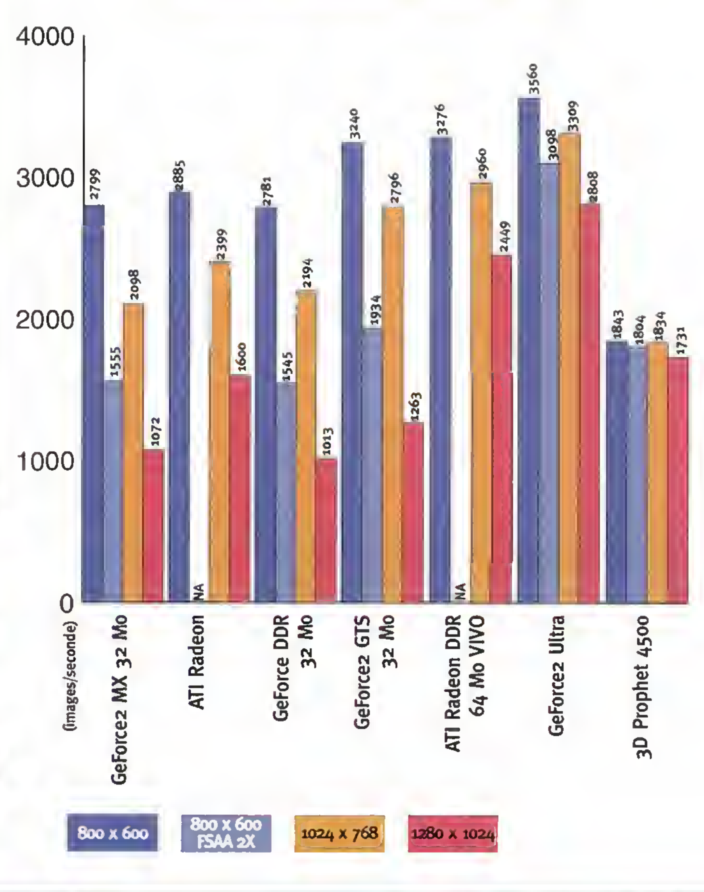


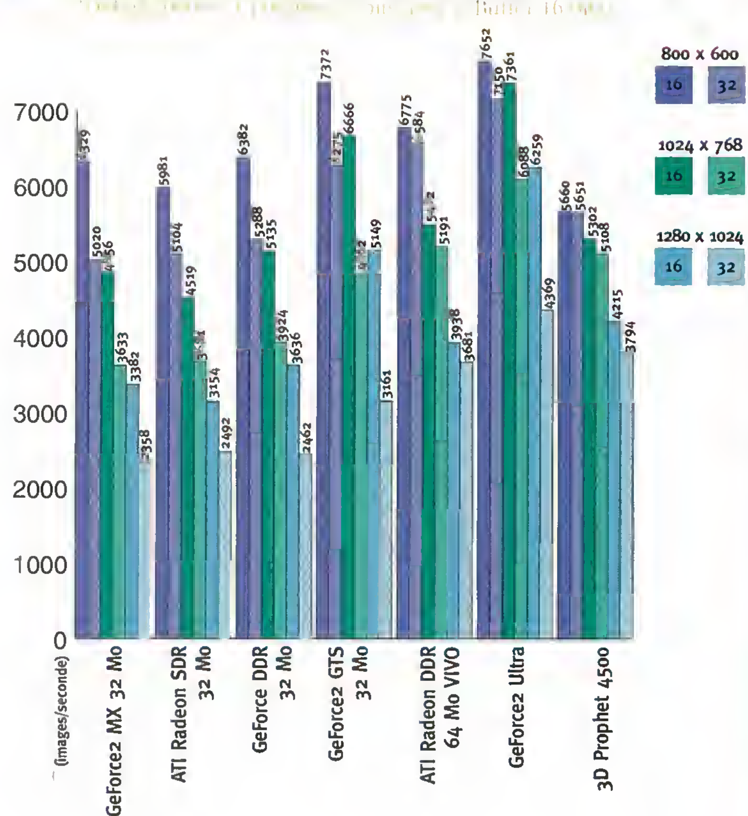
peaufiner tout ça. À noter qu'une 3D Prophet 4000 basée sur le Kyro 1 est aussi prévue (pour un prix très bas, on parle de 600 francs). La 4500 coûtera dans les 1 300 F TTC sans sortie TV, et 1 400 F TTC avec. STMicro s'apprête bel et bien à concurrencer Nvidia sur le long terme, surtout que les rumeurs à propos d'un Kyro avec T&L embarqué vont déjà bon train. Même Creative Labs pourrait bien sortir une nouvelle gamme de cartes, elles aussi basées sur la famille Kyro. VideoLogic commercialisera pour sa part, en même temps qu'Hercules, la Vivid! XS basée sur le Kyro II.

Si tout ce petit monde s'agite autour de ce nouveau processeur, il y a fatalement une raison. Son potentiel est effectivement énorme. Faut-il craquer tout de suite ? Pas forcément, les drivers montrent encore pas mal de lacunes, et essuyer les plâtres avec un nouveau modèle n'est pas toujours agréable si on n'a pas une âme de pionnier bidouilleur. Ceux qui ont eu une Gravis UltraSound il y a quelques années savent de quoi je parle...

La comparaison n'est pas innocente : la technologie PowerVR me semble très prometteuse, mais les premiers mois risquent d'être un peu difficiles pour le grand public, côté compatibilité. STMicro et Hercules semblent pourtant avoir toutes les cartes en main pour faire de la 3D Prophet 4500 un succès, en gommant les défauts qui subsistent. Dans ces conditions, je recommande dans un premier temps ce modèle aux amateurs éclairés qui n'ont pas l'intention de ne pas partir en vacances pour pouvoir se payer une carte graphique. Les autres attendront un peu pour voir comment évolue la situation. Comptez sur moi pour vous tenir au courant.







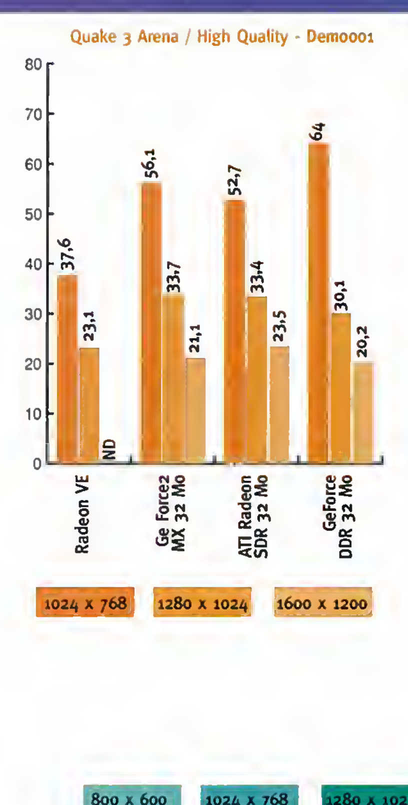


ATI Radeon VE
Handicapée de la 3D

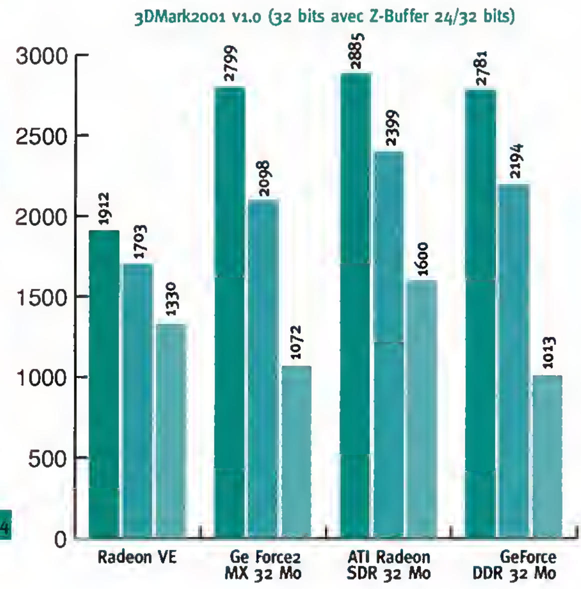
Joueurs acharnés, passez votre chemin. La Radeon VE est ce qu'on appelle un modèle orienté business. Loin d'être inintéressante pour ceux qui cherchent une solution multi-écrans et 2D de bonne qualité, ses capacités 3D sont très décevantes. Il faut dire que l'ablation du T&L n'était pas forcément une bonne idée...



La Radeon VE autorise de nombreuses combinaisons d'écrans.



Le VE de Radeon VE signifie Value Edition. Nous avons donc en face de nous une version « bon marché » du Radeon. Le problème, c'est que pour obtenir cette version d'entrée de gamme, les ingénieurs d'ATI ont eu la main lourde sur le scalpel. Toute la partie T&L (Charisma Engine) et un pipeline de rendu ont été amputés. Du coup, il ne reste qu'un pixel-pipeline dans ce chip ! Certes, il est capable de traiter 3 textures par cycle d'horloge, mais ça n'est pas suffisant pour obtenir des performances 3D correctes, même à 183 MHz. Surtout que les 32 Mo de mémoire DDR, bien mis en valeur sur la boite de ce modèle, ne sont que 64 bits. C'est le même problème qu'avec la GeForce2 MX DDR de Creative Labs : la bande passante est largement inférieure à celle de la vraie RAM DDR 128 bits utilisée dans les modèles plus chers. Les performances 3D s'en ressentent. On n'avait pas vu des scores aussi bas depuis longtemps. Certes, en haute résolution et en 32 bits, c'est assez proche, voire devant une GeForce2 MX. Mais aucune des deux ne permet de jouer dans ces modes... Je n'ai même pas poussé le vice au point de faire des tests d'antialiasing, vu les scores des modes normaux.



Pour un écran de plus

ATI s'est associé avec Appian Graphics pour bénéficier de la technologie HydraVision. C'est en fait la réponse d'ATI au DualHead de Matrox et au TwinView de Nvidia, une solution multi-écrans de plus. Pour exploiter ces fonctions, la Radeon VE est équipée d'une sortie VGA, d'une DVI (avec adaptateur vers moniteur CRT livré avec) et enfin d'une S-Vidéo (avec adaptateur composite). La solution d'ATI gère les écrans numériques jusqu'en 1600x1200 et possède deux RAMDAC à 300 MHz, qui lui permettent de gérer deux écrans CRT en 1600x1200 85 Hz simultanément. Une G450 Matrox peut encore lutter (deux RAMDAC à 360 et 230 MHz), mais une GeForce2 MX plafonnera au 1600x1024 en 60 Hz sur le deuxième moniteur (un seul RAMDAC à 350 MHz).
La solution d'Appian enfonce celle de Nvidia, dans la mesure où il est possible de changer le mode d'affichage des écrans sans rebooter Windows 9x.
On peut ainsi passer du mode clone (même image sur les 2 écrans) au mode « bureau étendu », ou même à 1 seul écran actif d'un simple clic. Il est possible de définir très facilement sur quel écran et dans quel mode doit se lancer chaque application. À noter que pour le moment, sous Windows 2000, la Radeon VE ne permet pas d'utiliser des fréquences et résolutions différentes entre deux moniteurs. Cela devrait être corrigé avec les prochains drivers (sûrement disponibles quand vous lirez cet article). Comme d'habitude chez ATI, on retrouve une excellente qualité de décodage DVD, mais la sortie TV (1024x768 max) est un peu moins bonne que sur les autres Radeon, du fait de l'absence du Rage Theater. Pour un prix public de moins de 1 000 francs TTC (800 francs en cherchant un peu), cette solution multi-écrans se positionne loin devant celle de Nvidia, mais Matrox reste toujours leader côté fonctionnalités. Ironiquement, c'est en 3D que la Radeon VE bat la Matrox G450. Quoi qu'il en soit, les joueurs peu fortunés fidèles à ATI doivent plutôt s'orienter vers la Radeon SDR, bien meilleure en 3D.

FESTIVAL DU FILM ASIATIQUE PANASIA

GRAND PRIX
DU JURY

MYUNG-SE LEE
MEILLEUR RÉALISATEUR

JOONG-HOON PARK
MEILLEUR COMÉDIEN

PRIX DE
LA MEILLEURE IMAGE

...UNE RÉALISATION
QUI CLAQUE COMME
UNE DÉTONATION...
The New York Times.

Sur la Trace du Serpent

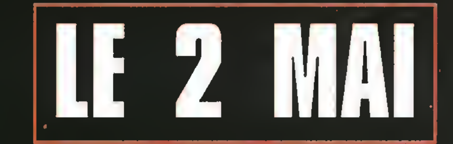
NOWHERE TO HIDE

TAEWON ENTERTAINMENT présente un film de MYUNG-SE LEE SUR LA TRACE DU SERPENT (NOWHERE TO HIDE)
JOONG-HOON PARK SUNG-KI AHN DONG-GUN JANG JI-WOO CHOI
musique SUNG-WOO CHO montage IM PYO GO directeur de la photographie IL JOON KIM décors MYUNG-SE LEE DOLBY SRD
producteur exécutif WOO-SUK KANG producteur TAE-WOO CHUNG
écrit et réalisé par MYUNG-SE LEE

FILM OFFICE Éditions







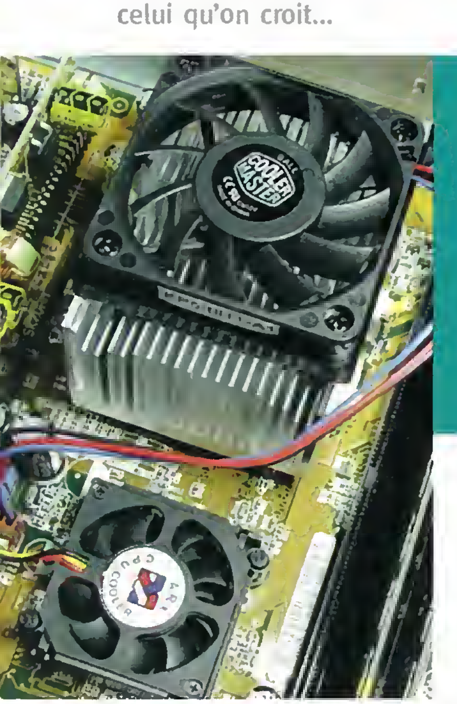




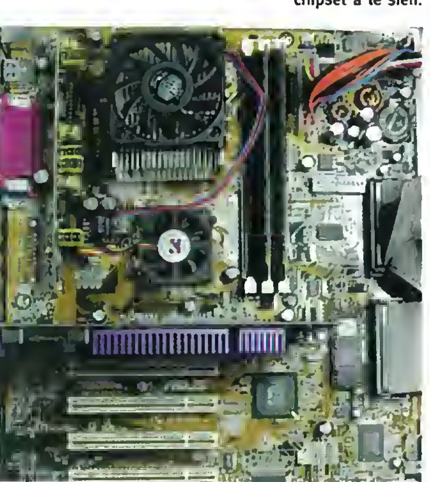
AMD Athlon 1,33 GHz

Un chiffre qui ne dit pas tout

Le duel marketing entre AMD et Intel ne baisse pas d'intensité. Loin de là. Mais depuis peu, les chiffres bruts sont en faveur des Pentium 4, qui atteignent maintenant 1,7 GHz. Malgré ça, AMD continue de lutter à armes égales et prouve que le plus rapide n'est pas forcément celui qu'on croit...



À cette vitesse, l'Athlon nécessite un bon gros ventilo pour rester cool. Même le chipset a le sien.



Un corps de rêve pour votre PC : Athlon 1,33 Ghz, Asus A7V133 et GeForce3.

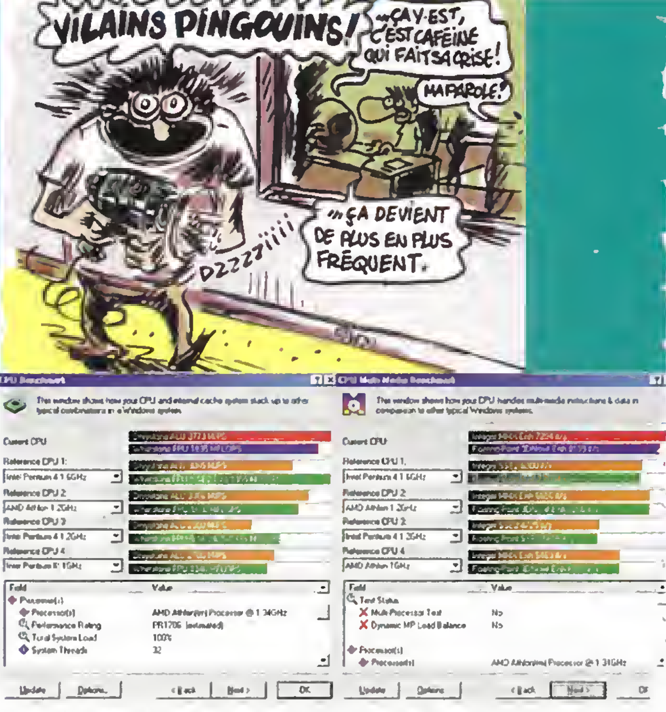
Tous ceux qui suivent un peu l'actualité des processeurs se doutent déjà du résultat. À part avec Quake 3, tous les tests donnent l'Athlon 1,33 GHz vainqueur devant le Pentium 4 1,5 GHz. Seule la version 1,7 GHz devrait faire à peu près jeu égal avec le dernier rejeton de chez AMD. Oui, jeu égal, c'est tout. Vous voulez des chiffres ? Le SYSMark 2000 donne 250 points au bébé d'AMD sur un chipset KT133A, et plus de 260 sur le nouveau chipset AMD760 avec RAM DDR (et sûrement autant avec la version VIA nommée KT266). Le Pentium 4 à 1,5 GHz avec RDRAM plafonne à 220 points, soit autant qu'un Athlon à 1 GHz. Le Pentium III à 1 GHz atteint pour sa part les 234 points. Ce test mesure les capacites de traitement des applications bureautiques et graphiques classiques. Rien de palpitant pour les joueurs que nous sommes, mais ça donne une première idée. Le test Sandra Pro de SiSoft prouve les capacités de l'Athlon 1,33 GHz. Celui-ci bat le Pentium 4 dans tous les tests relatifs au CPU. 3773 points contre 3065 sur un P4 overclocké à 1,6 GHz (machine de référence SiSoft) et 2795 sur ma machine de test restée à 1,5 GHz. Une droite d'AMD en pleine mâchoire, Intel a mal.

Rentrons dans le vif du sujet avec quelques tests de jeux. Quake 3 est en fait le seul test où AMD perd. En 640x480 (mode « Normal », l'idéal pour voir ce que le CPU a dans le ventre), le P4 1,5 GHz tape les 206 images/s. L'Athlon n'est pas loin, à 198 images/s. Rien de grave, surtout que cette différence disparaît lorsque l'on monte en résolution et en qualité. Dès le 1024x768 HQ, les performances sont identiques. Ce schéma est le plus favorable à Intel. Dans les autres jeux « benchables » comme MDK2 ou Unreal Tournament, AMD gagne haut la main, avec souvent plus de 10 images/s de différence, même si là aussi, les écarts s'amoindrissent quand on monte en résolution.



Alors, AMD ou Intel ?

La réponse est simple, non ? Les processeurs AMD, qu'ils soient de la famille des Athlon (ou des Duron), offrent un rapport qualité/prix qui atomise Intel pour le moment. La situation peut ne pas durer éternellement. Intel bénéficie, avec le Pentium 4, d'une architecture nouvelle qui va monter en puissance. Mais entre la RDRAM hors de prix et un format de socket qui va changer à la fin de l'année, ce processeur n'est vraiment pas le choix à faire. Le socket A, de son côté, va vivre encore deux bonnes années. La prochaine évolution du cœur des Athlon est prévue pour le troisième trimestre. Nous passerons de la famille des Thunderbird à celle des Palomino, dont le premier modèle devrait atteindre les 1,533 GHz. La bataille reprendra alors de plus belle. Pour le moment, l'Athlon 1,33 GHz est certainement le CPU le plus puissant de la planète. En prime, jamais autant de puissance n'aura été aussi abordable (2 400 francs TTC environ, contre 7 400 francs pour le P4 1,5 GHz, sans compter le prix de la RDRAM !). C'est le moment de vous faire plaisir, sans même vous mettre votre banquier à dos. Dernier conseil : choisissez l'Athlon à 1,33 GHz plutôt que la version 1,3 GHz (sur bus à 100 MHz). Ça vous facilitera le travail en cas d'overclocking, et le gain de performance est là, à la base, surtout si vous mettez la main sur une carte mère DDR.



En haut en rouge, le score de l'Athlon 1,33 GHz, qui fait sa loi.



GRUISSAN AUDE
13/03 - 18/03
CARRO BOUCHES DU RHONE
31/03 - 04/04
BONIFACIO CORSE DU SUD
22/05 - 27/05
WIMEREUX PAS DE CALAIS
28/08 - 02/09
URVILLE-NACQVILLE MANCHE
04/10 - 09/10
CARNAC MORBIHAN
29/10 - 04/11
6e SENS
RIP CURL
FUNBOARDTOUR
2001
CHAMPIONNAT DE FRANCE
6e sens
6sens.com
RIP CURL
www.ripcurl.com
EUROSPORT FRANCE
LA CHAINE METEO
RidingZone
PLANCHEMAG
WIND
AFF
aff.net
NRJ
www.nrj.fr
HIT MUSIC only !*
*Que du hit sur NRJ !

top HARD

Le mois dernier, j'attaquais ce petit laïus par une mise en garde contre les prix des GeForce3. La bonne nouvelle ce mois-ci, c'est qu'elles ont déjà baissé de 1 000 F (en moyenne), alors que les cartes ne sont toujours pas disponibles au moment où j'écris ceci (9 avril, pour les curieux). Certes, elles restent chères, mais c'est moins pire que prévu, comme on dit dans ma France profonde. Pour le reste, peu de changements si ce n'est une nouvelle baisse des tarifs AMD. Life is good. Mais si, mais si... **Doc Caféine**

La carte mère

On prend les mêmes et on recommence. Les cartes à base du KT133A de VIA sont toujours excellentes pour les configs AMD. Pour du Intel, le choix reste relativement limité : VIA d'un côté, Intel i815E et dérivés de l'autre. Éventuellement du Pentium 4 et son i850 si vous êtes du genre à jeter l'argent par les fenêtres. Non, je sais que vous ne ferez pas ça, vous êtes raisonnables... Quant aux cartes DDR, ça arrive doucement. Oui je sais, vous n'y croyez plus. Patience, ça va bien finir par arriver !

Config 1 : MSI K7T Pro2-A (VIA KT133 / Socket A), environ 950 F TTC

Config 2 : MSI K7T Turbo-R (VIA KT133A / Socket A), environ 1 100 F TTC

Config 3 : Abit SA6R (i815E, socket 370) environ 1 250 F TTC,
ou Asus A7V133 (VIA KT133A / socket A), environ 1 300 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à marquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autres éléments très importants d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise, qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 : IBM Desktar 75GXP 30,7 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min),
environ 1 200 F TTC.

Config 2 : IBM Desktar 75GXP 46,1 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min),
environ 1 500 F TTC

Config 3 : IBM Desktar 75GXP 61,4 Go (UDMA 100 à 7200 trs/min),
environ 2 300 F TTC

La carte son

Ayons l'esprit ouvert : les nouvelles cartes à base de chips Cirrus Logic se défendent bien, même si le support drivers n'est pas toujours au top selon la marque. Mais il est temps de voir ce qui se fait chez les concurrents de Creative Labs. À noter, la baisse de prix de l'excellent pack Game Theater XP.

Config 1 : Terratec XFire 1024, environ 450 F TTC,
ou SoundBlaster Live! 1024, environ 400 F TTC

Config 2 : VideoLogic SonicFury, environ 750 F TTC,
ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 600 F TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 1 100 F TTC,
ou SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 600 F TTC

Config 2 : 19 pouces Ilyama MF901U (Vision Master 452),
environ 3 300 F TTC

Config 3 : 19 pouces Ilyama MA901U (Vision Master Pro 452), environ
3 800 F TTC, ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 200 F TTC

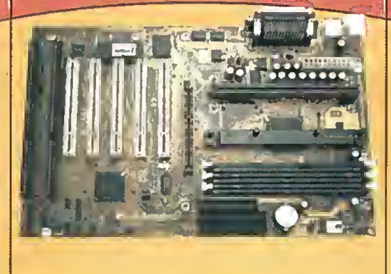
Le Processeur

Ça baisse toujours chez AMD. Pas de doute, ils sont toujours là pour enquiquiner Intel. Ne faites pas les timides et offrez-vous un gigahertz ! Pour ceux qui doivent AUSSI manger un peu quand ils ne sont pas sur leur PC, le Duron reste sans problème le processeur à choisir. Y a pas à dire, AMD a vraiment réussi son coup, même si l'écart de prix avec Intel se réduit. Vu le prix ridicule de la RAM actuellement, n'hésitez pas à mettre un peu plus cher dans votre CPU.

Config 1 : AMD Duron 850 (socket A), 800 F TTC environ

Config 2 : AMD Athlon Thunderbird 1 GHz (Socket A), 1 500 F TTC environ

Config 3 : AMD Athlon Thunderbird 1,33 GHz FSB 266 MHz, environ
2 400 F TTC, ou Pentium III 933 FC-PGA, environ 2 100 F TTC



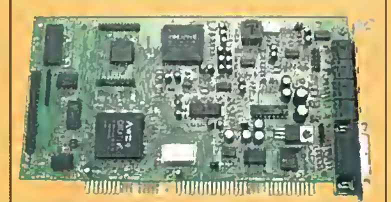
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

Config 2 : 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

Config 3 : 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC



La carte vidéo

La tendance générale des prix est à la baisse. Malgré tout, les modèles les plus performants restent hors d'atteinte pour la majorité des joueurs. Notez que les GF2 MX classiques vont disparaître au profit de nouveaux modèles basés sur les MX200 (bof) et MX400 (déjà plus intéressant). Surveillez aussi les promos côté GF2 GTS 32 Mo, il y a de très bonnes affaires en ce moment !

Config 1 : GeForce2 MX ou ATI Radeon SDR, environ 800 F TTC

Config 2 : GeForce2 GTS 32 Mo, environ 1 800 F TTC, ou ATI Radeon DDR (environ 1 400 F TTC pour la 32 Mo et 1 800 F TTC pour la VIVO 64 Mo)

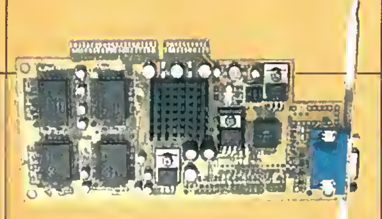
Config 3 : Elsa Gladiac 920 (GeForce3), environ 3 900 F TTC



La RAM

Le prix moyen remonte ! Détendez-vous, je plaisante. 50 F de plus, ça reste raisonnable, non ? On parle d'une stabilisation des prix, légèrement à la hausse, pour le mois de mai. Pour le moment tout va bien, mais pensez à booster votre PC. Si les prix flambent par surprise, vous pourriez être bien dégoûté. Les 128 Mo en DDR coûtent maintenant environ 1 100 francs. Vous ne rêvez pas, ça baisse aussi !

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 133 MHz, de 350 F à 550 F TTC selon les magasins et la marque



La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear, environ 1 000 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC



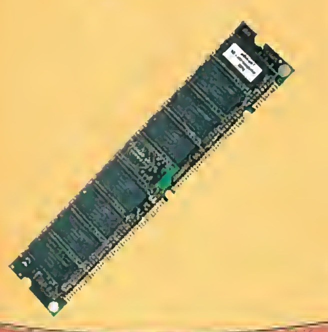
Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD restent beaucoup trop rares.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC

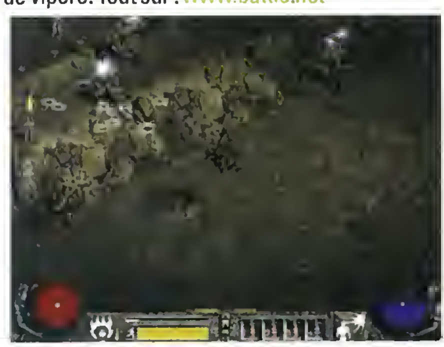
Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X / 40X), environ 800 F TTC





Le Bêta test de Diablo du mois

Les fans de Diablo (et je sais qu'ils sont au moins trois à nous lire) vont pouvoir signer pour le bêta test du nouvel add-on . Les demandeurs doivent posséder Diablo II, être âgés
de 17 ans au moins et être des potes américains du créateur Bill Ropper. Oui je suis une langue de vipère. Tout sur : www.battle.net



Bien et gratuit

Hi Tech creations annonce le lancement d'une nouvelle version de Aces High, leur simulation de combats aériens online. Si si , rappelez-vous, on vous avait déjà parlé sur deux pages de celui-ci dans cette même rubrique. Pour mémoire, Aces High est un jeu massivement multijoueur ouvert aux abonnés, mais son téléchargement et des parties à huit joueurs sont ouvertes à tous et totalement gratuitement.
Dodwload et renseignements au http://www.hitechcreations.com/



GameLoft Ferme sa porte

Source : Avault. Ubi Soft ferme ses sites de jeux les uns après les autres ne voyant « aucune perspective de profits dans les portails Internet ». Gameloft avait été lancé par Ubi Soft et Guillemot en juin 2000. Bizarrement, même si les plus gros s'y cassent donc les dents, bien d'autres aventuriers continuent à lancer des sites avec une frénésie qui rappelle l'explosion des agences immobilières au début des années 80, les bénéfices en moins.

Le site sur le trône

Le trôna de Beaeeeaal (si si, ça s'écrit vraiment avec sept "a"), la touta nouvelle extension pour l'extraordineire Baldur's Gete II vient de sa doter d'un site tout nouveau, tout beau.
http://www.interplay.com/bg2throne/





NeT NEwS

VOUS ÊTES NOMBREUX À NOUS ENVOYER DES INFOS SUR LES LAN PARTY QUE VOUS ORGANISEZ. AFIN DE MIEUX COLLER À L'ACTUALITÉ, NOUS VOUS PROPOSONS D'EN PARLER SUR LE SITE WWW.JOYSTICK.FR. POUR CE FAIRE, C'EST SIMPLE, IL SUFFIT D'ENVOYER VOS MAILS À : ivan@joystick.fr. SINON, ICI, C'EST LA RUBRIQUE RÉZO, AVEC DES GROS MORCEAUX DE GIANTS ET D'ASHERON'S CALL DEDANS.

iansolo@joystick.fr





Jeanne M'a quitté

Le service de jau onlina Jena's.net va fermer ses portes dans la samaine. Il hébergeait des services onlina pour la plupert des jeux du développeur qui appartient à Elactronic Arts. C'est flippant car, comme le dit ca dicton du Finistère : « Ça commence par le site online, ça finit par la boîta tout antière ».

RealemEnt iDiot

Realnetworks vient de signer un accord avec Gamespy pour développer une plate-forme multijoueur pour les futurs jeux online de Realarcade que le groupe va lancer dans l'année. Pour mémoire, lorsque vous chargez l'infâme Real Video 8, seuls 20 % du contenu du soft vous permettent de lire des vidéos, le reste se décline entre bandeaux publicitaires, radios pourries en stream et autres inutilités.

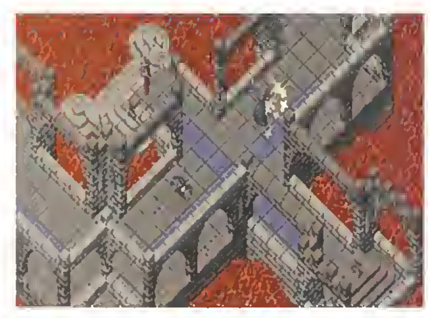
telex

On croyait que The Sims tournait en rond mais non, il n'en est rien. La preuve, c'est que EA vient d'annoncer la présentation de The Sims online au prochain E3. On réserve déjà un dossier de dix pages pour l'occasion.

BienVenue DaNs Le Club le mOiNs pRivé du moNDe

Grosse offensive des prix chez Sony. Ces gaillards-là, dans le but d'attirer de nouveaux désœuvrés dans le monde magique d'Everquest ont décidé de baisser le prix de la boîte de jeu à 10 $, ce qui n'est vraiment pas grand-chose, faut bien le dire. Le prix de l'abonnement restera le même. Tiens, mais j'y pense : aux États-Unis, le pays des mille et un miracles judiciaires, y a bien un avocat qui va leur facturer le temps qu'un de leur client perd à y jouer. Sinon, changement de politique pour les forums officiels, qui sont fermés le temps que les développeurs mettent au point de nouvelles règles pour pouvoir poster un message. L'une d'entre elles est de posséder un compte actif. Logique mais radical.

L'aube en RetarD





Origin vient enfin de lancer Ultima Online Third Dawn dont on vous parle déjà depuis quelques numéros. Seulement voilà, à Joy on n'a pas encore reçu l'objet. On vous en reparle dès que la boîte se sera téléportée chez nous via une Moongate.



NotEs dE frAis

Après avoir préféré les PC d'Alienware à ceux de Gateway, le Cyberathlete Professional League (C.P.L.) vient de révéler ses nouveaux sponsors qui ne sont autres que Intel qui les fournira en Pentium 4 ainsi que le fabricant d'écrans plats, Viewsonic. Wow, je viens de penser à un truc : et si tout ce CPL n'était qu'une vaste escroquerie montée de toutes pièces à l'insu des participants dans le simple but de renouveler la configuration de ses fondateurs ? Le CPL Speakeasy qui se tiendra à Dallas à la fin du mois sera aussi l'occasion pour Valve de faire une démonstration technologique de son Multicast Spectator mode software au tournoi de Counter. Ce machin permet tout simplement aux spectateurs de regarder le jeu se dérouler en temps réel vu du ciel. Ceci permettant de mieux comprendre et d'admirer les tactiques des équipes.

Jeu MassivEmeNt cliqUant

De source pas trop sûre : Blizzard serait en train de développer un nouveau titre de Diablo mais uniquement multijoueur et passablement massif. Il sortirait vers 2003 en même temps que l'adaptation du jeu en film.

JObs qui rit, IntEl Qui Guérit

Pendant que les membres de la secte de Steve Jobs (et quelques autres) tentent d'écouter des couinements d'extraterrestres sur Seti@home, Intel lance un système de calcul servant cette fois-ci à la recherche médicale. La même qui vous permettra d'éviter de mourir d'un cancer dans trentre-cinq ans (d'ailleurs, arrêtez de fumer !). L'intel Philantropic Peer to Peer Program fonctionne sur le même principe : on télécharge un client qu'on laisse tourner dans d'utiles calculs pendant que l'ordinateur est inutilisé. Non, je ne plaisante pas : arrêtez de fumer là, maintenant ! Ça se passe là : http://www.intel.com/cure/

La fin d'uN mOnDe aNNoncéE

Electronic Arts et Origin Systems viennent d'annoncer que le développement d'Ultima World Online : Origin (plus connu sous l'appellation Ultima online 2) vient d'être stoppé net. Les raisons invoquées étant qu'ils préfèrent utiliser tout le matériel créé pour Ultima Online classique et continuer à faire grandir celui-ci qui possède déjà une base de 230 000 joueurs (contre 300 000 pour Everquest). Pour eux, il faut tout miser sur des add-on tels que Third Dawn avec de nouvelles technologies 3D et éviter de trop se diversifier, ce qui pourrait déplaire aux joueurs. Même si l'annonce de l'arrêt d'un jeu est toujours inquiétante quant à la politique future d'un éditeur, à Joystick, on ne pleurera pas vraiment sur la disparition d'un projet qui avait plus l'air d'un soft de karaté que d'un jeu de rôle à la sauce Richard Garriott. Le look annoncé, les figurines et les personnages dessinés par Tof Mc Farlane (Spawn) étant par beaucoup trop éloignés du ton qui a fait le succès de la série depuis plus de quinze ans. UO2 était normalement prévu pour 2002.

ON VOUS L'A DÉJÀ DIT LE MOIS DERNIER, ON VOUS LE RÉPÈTE ENCORE POUR CE NUMÉRO : GIANTS EST UNE RÉUSSITE TOTALE EN MULTIJOUEUR. DEPUIS COUNTER-STRIKE, ON NE S'ÉTAIT PAS AUTANT MARRÉ EN RÉSEAU À LA RÉDAC, C'EST VOUS DIRE. VOICI DONC LA SUITE DE NOTRE GUIDE DE JEU AVEC, CE MOIS-CI, UNE ÉTUDE DÉTAILLÉE DES MARINES, PUIS UN GROS MORCEAU SUR LE KABUTO, PARTICULIÈREMENT JOUISSIF À INCARNER DANS LES PARTIES MULTIJOUEURS.

Le principal avantage des Marines, c'est leur vitesse. Malgré un arsenal plus efficace, les Meccas n'ont aucune chance contre une bonne bande de Marines bien organisés, particulièrement en mode Capture The Flag, à cause de la rapidité de leur déplacement. Lorsqu'on débute sur une carte avec les Marines, le premier réflexe doit être de repérer les «points de passage» : arbres sur une colline, crête, éperon rocheux, construction en hauteur, bref, tout ce qui dépasse du paysage et sur lequel on pourra facilement placer le petit viseur vert. Une fois qu'on les connaît, on peut se déplacer à travers tout le niveau en faisant uniquement des bonds gigantesques. Cela permet de contrôler rapidement la carte et surtout de foncer le premier sur les ressources (Vimps et Smarties), ce qui constitue souvent la clé de la victoire.

ackboo

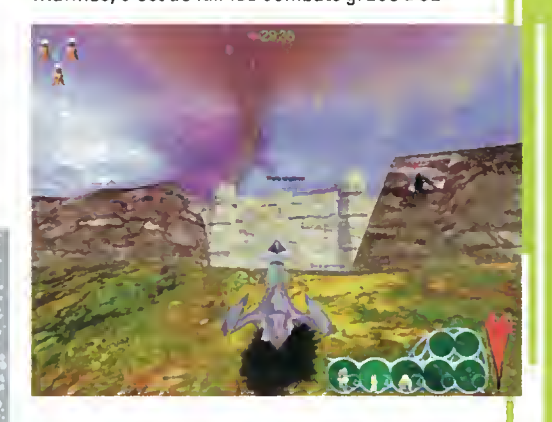
Ne loupez pas le monstre marin, un énorme tas de polygones qui s'approche de la côte, largue sa boule de feu et se casse en beuglant.



GiAnts : LeS maRiNes

POSE ton gun

Vous vous en rendrez vite compte, les différents arcs des Marines sont aussi efficaces que des pistolets à bouchon. Même armé d'un arc plusplus ou d'un arc hurleur, il vaut mieux éviter le combat contre les Meccas, qui disposent de flingues beaucoup plus puissants, avec de larges zones d'effets et une cadence de tir rapide. La stratégie payante lorsqu'on joue les Marines, c'est de fuir les combats grâce à sa vitesse, et profiter du temps libre pour éliminer les ressources (en butant un troupeau entier de Vimps, on prive l'ennemi de bouffe pendant deux bonnes minutes) et se concentrer sur la capture du drapeau. Il arrive néanmoins qu'on soit coincé et qu'il faille se battre. Là, je vous livre mon conseil santé/fitness : buvez beaucoup d'eau, laissez tomber les arcs et allez-y à la machette. Enfin, la machette, l'espèce de petit sabre quoi. Si vous combattez contre un Meccaryn, il est en effet très facile de rester collé à lui et de le hacher menu à l'arme blanche. L'ennemi, de son côté, ne pourra pas utiliser ses lance-missiles, car il sera beaucoup trop près de sa cible et risquera de se tuer avec ses propres munitions. La technique est terriblement efficace, particulièrement lorsqu'on a l'avantage de la surprise et qu'on peut bondir dans le dos d'un Meccas avant de le lacérer en fourbe.





MON SAC de sorts Adidas

Là, on aborde la chose la plus importante à maîtriser par les Marines : se constituer une bonne besace remplie



de sorts utiles. Avec cinq emplacements disponibles, le choix est plutôt large. Dès que l'on dispose d'une Boutique de Magie, il faut impérativement utiliser le sort des Bulles à Smarties pour en récolter le plus rapidement possible (des Smarties, pas des bulles). La portée du sort est déterminante et, sur les cartes les plus petites, on n'a même pas besoin de sortir de sa base pour choper des Smarties à distance. Plus tard dans le jeu, lorsque vous aurez tous les sorts disponibles et que la collecte des ressources ne sera plus nécessaire, je vous conseille le cocktail suivant :

- La brume : très pratique, car on est invincible, et très chiant pour les autres, car on les contamine dès qu'on les touche.
- La téléportation : ce sort permet de se téléporter de quelques mètres, au hasard, et affiche trois clones à l'écran pour divertir l'adversaire. On se dit que c'est un peu gadget mais, finalement, lorsqu'on le balance au bon moment dans un combat, il donne un gros avantage.
- La grêle : ce sort va surtout servir lorsqu'on s'attaque à la base ennemie. Même si les Marines sont très rapides, ils ne le sont pas autant qu'un missile de tourelle. Posté sur une hauteur près du camp adverse, on peut balancer le sort de grêle trois fois de suite sur les groupes de tourelles. Le ménage se fait ainsi très rapidement et à distance, on peut alors s'aventurer dans la base sans trop de souci.
- Le ralenti : très énervant lorsqu'on en est victime, ce sort crée une zone de ralenti temporel sous une sorte de grosse cloche translucide. Évidemment, le lanceur du sort n'est pas affecté, et peut alors tranquillement aligner les adversaires englués.
- La tornade : Aahh, voilà le sort ultime si on aime jouer les lourds en réseau. Pour taquiner les gars d'en face, qui se retrouveront à voleter comme des idiots en attendant que ça se passe, c'est l'idéal.







Le scooter des mers permet de passer au large, loin des combats furieux qui se déroulent généralement au centre de l'île.



En plus d'être magnifique, le sort du Ralenti est aussi un des plus efficaces. Dans les combats, il permet de compenser la faiblesse des armes des Marines.



Le monstre marin ET LE SCOOTER

Lorsque vous aurez un beau Cuitodrôme flambant neuf, vous disposerez de toute une série de nouveaux objets, comme les plates-formes invisibles ou les différentes tourelles. Je vous renvoie à la rubrique Réseau du mois dernier pour savoir comment utiliser tout ça le plus efficacement possible, car la stratégie de base est la même que pour les Meccaryns. Deux différences : la Bombe à Pouf est remplacée par un monstre marin, et le gyroptère devient un scooter des mers. Le monstre marin ne s'utilise pas comme un item classique du Cuitodrôme. Il faut enclencher un compte à rebours en appuyant sur la touche X, puis attendre le signal LAUNCH. La boule de feu du streum atterrira pile poil à l'endroit où l'on se trouve au moment de ce signal. Vous devinez donc l'utilisation qu'on peut en faire pour attaquer la base ennemie : il suffit d'y pénétrer quelques secondes avant le lancement de la boule de feu et de se balader au milieu des tourelles en attendant la mort, pour nettoyer la région et permettre un assaut des collègues.
Le scooter quant à lui est moins efficace et rigolo que le gyroptère des Meccas, mais permet de faire le tour de l'île par la mer, sans se faire repérer, et d'attaquer ainsi la base à revers. On peut aussi en garer un près du camp adverse et s'en servir pour fuir rapidement lorsqu'on vient de capturer le drapeau.

Une BasE viTe fAit

Première chose à construire, la Boutique de Magie. Elle permet d'accéder directement au sort des Bulles à Smarties, qui vous permettra de récupérer ces nabots à toute vitesse à la barbe de l'ennemi. À ce stade, on dispose aussi du sort Grenade à Fragmentation et du Teleport. Au niveau des armes, prenez l'Arc Infernal, mais n'oubliez pas de vous entraîner au sabre, c'est plus efficace. Tout en ramassant un maximum de nourriture, il faut enchaîner sur le générateur pour accélérer les constructions puis sur le Magimarché, qui donne accès à tous les sorts et à toutes les armes – sauf la tornade et l'arc plusplus, disponibles seulement après la construction du Cuitodrôme.
En théorie, vous devriez être capable de finir votre base beaucoup plus vite qu'avec les Meccaryns, ce qui donne souvent un avantage décisif.



Le Kabuto est un véritable bonheur. Lors d'une partie réseau, il ne peut y avoir qu'un seul Kabuto, tous les autres joueurs devant se répartir dans les équipes Meccaryns et Marines. Pour celui qui va incarner le géant, le but est simple : il faut emmerder les autres, en les bouffant, en détruisant leur base, en croquant leurs smarties ou en picorant leurs Vimps. Et croyez-moi, voir un streum fou furieux de vingt mètres de haut qui vous court après en rugissant avant de vous empoigner et de vous gober comme un apéricube, c'est une chose qu'on a que trop peu l'occasion de voir en multijoueur. Entre deux fous-rires, il faut quand même penser à faire grossir son Kabuto. Son évolution passe par trois tailles différentes, et il faut bouffer dix Smarties ou adversaires pour passer à la taille au-dessus. Ça nous fait donc une trentaine de victimes à becqueter. Une fois qu'il a atteint le dernier stade de son évolution, le Kabuto peut pondre deux œufs. Ceux-ci donnent naissance à deux petites créatures affreuses qui, un peu comme leur gourmand papa, pourront se goinfrer de Vimps pour grossir. Ils servent ensuite d'assistants-destructeurs pendant les combats, et se dirigent de la même façon que les équipiers Meccaryns dans la campagne solo.

Comment échapper À CE GROS LOURD ?

Passons les compromis diplomatiques du genre « Non sérieux Ivan, si tu rases encore une fois ma base avec ton Kabuto, je te balance une canette de coca dans la face ». Pour échapper au Kabuto, il y a deux solutions : prendre les Marines, et profiter de leur vitesse de déplacement pour rester toujours à plus de 200 mètres de la bestiole, ou utiliser le Booster de Jetpack des Meccaryns (disponible dans le Smart'Fouille une fois que le Cuitodrôme est construit). Dans ces conditions, vous avez une chance d'échapper au Kabuto lorsqu'il choisit de vous foncer dessus en se chargeant d'adrénaline. Vous pouvez aussi tenter l'affrontement direct, mais prévoyez plusieurs joueurs et, pourquoi pas, proposez une alliance entre équipes adverses le temps de lui régler son compte. Pour tuer le Kabuto, il est plus simple de viser la petite rondeur verte sur son ventre, et bien penser à détruire les Vimps avant qu'il ne s'en serve pour se recharger en vie.





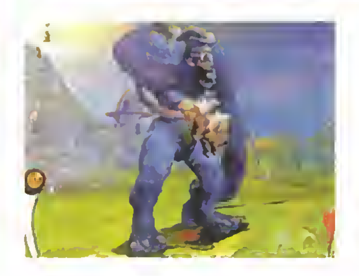
Les bébés Kabuto sont particulièrement efficaces pour surveiller une zone pendant qu'on se bat ailleurs. Placez-le au centre de la carte, près des troupeaux de Vimps, pour emmerder au maximum les joueurs adverses.

GiAnts : Le KaBuTo



– Allez-y madame, vous êtes complètement dilatée, j'aperçois le haut de l'œuf... poussez !
– Houargouaarrrr ! (en langage Kabuto, ça veut dire : « Ah la vache, je l'ai senti passé celui-là »).





VOUS ME RECONNAISSEZ ? MAIS SI, LE FADA D'ASHERON'S CALL. LE COURRIER ABONDANT ET ENTHOUSIASTE DES NOUVEAUX CONVERTIS À AC M'A CONVAINCU QUE CES CHRONIQUES N'ÉTAIENT DÉCIDÉMENT PAS INUTILES. DU COUP, JE REPORTE MA CURE DE DÉSINTOXICATION À UNE DATE ULTÉRIEURE.

Ça fait maintenant six mois que je bichonne mon alter ego virtuel dans Asheron's Call. Six mois et toutes ses dents. L'enthousiasme est intact, comme au premier jour (*soupir*, ndrc). Mon archimage va sur son niveau 60. Un beau paquet de points d'expérience et des souvenirs d'aventures plein la tête. Pour le seconder, j'ai créé plusieurs personnages annexes : des mules pour entreposer l'équipement et faire du commerce au hub, un alchimiste/cuisinier pour les teintures, la fabrication de lingots et autres bizarreries propres au monde de Dereth, une « portal mule » est aussi en cours d'entraînement. À terme, ce personnage permettra d'ouvrir des portails vers des coins réputés inaccessibles (non tieable).
Au niveau 60, la progression se fait plus lente (10 millions d'xp pour monter d'un niveau).



AsHeron'S CaLL

Le levelling n'est plus la priorité et l'on se consacre à une tâche bien plus intéressante : aider ses amis et vassaux dans leur découverte d'Asheron. Pour le fun et pour cultiver mon côté mégalo, j'ai aussi quitté ma famille d'adoption afin de créer ma propre monarchie. Fini l'insouciance. Jouer les gentils despotes est une tâche à temps complet. Ça ne consiste pas à trôner sous un chêne pour se la péter, mais bel et bien à être disponible pour les autres : organisation de quêtes, récupération de corps, réponses à des millions de questions et tutti quanti. Et dire que je n'ai qu'une cinquantaine de gentils followers pour l'instant. Mon programme, si vous voulez nous rejoindre : faire les quêtes en slip. Nan je déconne ! notre unique mot d'ordre est le fun. Donc c'est bien ça : faire les quêtes en slip.





Plus sérieusement, le monde d'AC a continué d'évoluer avec les nouveaux patches. L'hiver a pris fin et la neige a disparu. De nouvelles quêtes sont apparues : lockpick, Focusing Stone, et une nouvelle armure « thaumaturgique » pour les mages. Les Virindi ont envahi Ayan Baqur et emprisonné les habitants.
Les sorts de niveau VII sont aussi bougrement excitants puisqu'ils durent trente-cinq minutes (au lieu de quinze pour les niveaux VI). J'ai choisi de vous parler plus en profondeur de deux choses qui m'ont particulièrement marqué : mes aventures au Nexus pour obtenir une GSA (Greater Shadow Armor) et les plug-ins qui rajoutent des fonctions bien sympathiques à AC. Suivez le guide.



LE NEXUS

Passage obligé pour qui veut se faire une GSA ou trader pour une Mattie Robe : le Nexus. Ce donjon présente la particularité d'avoir tout au fond une pièce où spawnent trois Nexus Fragments à une cadence rapide.
Les Nexus Fragments sont (comme les Dual Fragments) de gros cristaux qui balancent des sorts électriques. Et si on a de la chance (probabilité 1/100 voire 1/300), on récupère sur leur dépouille un small shard. Ces small shards sont des objets de très grande valeur dans l'économie de Dereth. On peut les échanger contre à peu près n'importe quoi de rare (vêtements ou bijoux avec des sorts de niveau 6). Et surtout, avec 8 small





shards (et 8 dark shards), on obtient un set complet de GSA. Seulement voilà, encore faut-il parvenir entier au fond du Nexus ! Le chemin est parsemé d'embûches. Il faut franchir deux puits d'acide, affronter une vingtaine de Dark Revenants. Et c'est juste l'apéritif. Les choses sérieuses commencent ensuite avec deux étages remplis à ras bord de la pire engeance de Dereth : la shadow family au grand complet (shadow, lieutenant, panumbris et umbris). Peut-être 50 shadows au total, concentrés dans quelques souterrains sombres, aux murs suintants et aux pavés couverts de cadavres de joueurs. Bref, un coin déconseillé aux personnes cardiaques, mais que tout aventurier d'AC digne de ce nom se doit d'affronter un jour, pour prouver sa valeur ou pour renflouer ses caisses (YEP ! je viens de réussir à comprendre une phrase complète, ndrc).
Les anecdotes là-bas ne manquent pas. D'abord il y a ceux qui ratent les sauts et se prennent le bain d'acide (rigolez pas, ça m'est arrivé aussi, volontairement en plus). On perd tous ses points de vie en deux secondes, et c'est l'aller simple pour la Lifestone. Certains y ont laissé leurs meilleures possessions. Heureusement, on maîtrise maintenant une technique de récupération. L'infortuné saute après avoir été buffé contre l'acide et, pendant qu'il fouille son corps fébrilement en suant à grosses gouttes, ses potes mages le soignent en continu. C'est dans ces circonstances que le Healer's Heart fait merveille. Ensuite, la traversée des derniers niveaux à la barbe des shadows. Certes, une petite bande d'aventuriers chevronnés peut parvenir à nettoyer le coin. Mais mon haut fait d'armes consiste à être descendu à plusieurs reprises, seul dans cet enfer. On se buffe contre les vampires (eh !), on prend une bonne inspiration, et hop ! on serre les fesses en priant pour ne pas crever à mi-chemin. En descendant seul, toute l'attention des monstres est concentrée sur votre misérable







La nouvelle armure des mages avec son sceau.



personne. Une pluie de debuffs et une avalanche de sorts de war vous tombent sur la gueule à vitesse grand V. Le plongeon dans le dernier puits et la course pour parvenir à la dernière porte (orientée Nord) sont épiques. Je me souviendrai longtemps d'un atterrissage forcé sur la tête d'une dizaine de shadows. Je reste scotché sur eux en perdant 90 % de ma vie en une seconde. Je m'extirpe d'un coup de reins et je parcours les derniers mètres au ralenti, comme dans un cauchemar, pour finalement crever le bras tendu à un mètre de la porte salvatrice. Après coup, ça fait de bons souvenirs au coin du feu. Sur le moment, on est juste atterré en se demandant si on pourra un jour récupérer son corps. Ah la la, ils me font bien marrer, les jeux offline avec leur Save/Load Game. Le jeu en ligne, c'est sans filet. Et ça procure de sacrées sensations.

CAMPING et Mariage

Dernière étape de l'aventure au Nexus, la salle finale. Et là, c'est plutôt ambiance camping. Vu la (très faible) fréquence d'apparition des small shards, il faut bien compter sur une semaine de camping pour réunir une dizaine de smalls. C'est que vous n'êtes pas le seul à avoir eu la même idée. Dans le meilleur des cas, des tours s'organisent entre les joueurs présents pour buter les Fragments dans un semblant d'organisation. Mais il y a aussi quelques antisociaux qui tapent à tort et à travers. Alors commence l'affût, long, très long. J'ai préféré y voir des bons côtés. On papote avec ses compagnons de camping. On s'aide mutuellement. On se refile des potions de stamina ou des peas de composants. Enfin, au début, parce qu'après quelques jours de camping, les réserves sont épuisées. Le Nexus est un bon apprentissage pour un mage qui veut tenir un siège. On apprend à commuter en mode faible consommation de composants. On est prêt à offrir un pont d'or à un bon samaritain pour aller vous ravitailler à la surface.
Et l'on finit les derniers combats avec les moyens du bord.
Et puis un jour, on a réuni suffisamment de smalls et l'on peut enfin mettre les voiles. Une semaine au fond du Nexus, ça porte un peu sur les nerfs. En sortant à l'air libre, on cligne des yeux. On a perdu l'habitude de la lumière du soleil. Pour mon retour à la vie réelle j'ai été servi. Un mariage avait été organisé, les invitations envoyées, et le prêtre prévu pour la cérémonie s'était défilé. Du coup, à qui on demande d'assurer l'intérim ? Hmm ? Bon, j'avoue que ces histoires de mariage dans les jeux online, ça m'a toujours semblé le summum du grotesque. Et là, à peine sorti du Nexus, me voilà en train de célébrer l'union de deux personnages virtuels. Deux mecs en plus. Mouarf. Ben vous savez quoi ? C'était drôlement sympa. L'occasion de réunir une vingtaine de joueurs pour faire autre chose que casser du streum. On a ri, on a déconné. Après la cérémonie, on s'est tous foutus en slip et on a plongé d'en haut de la cascade de Nanto. Puis on est partis boire des coups et

se baffrer dans un meeting hall. Ça vous semble ridicule ? Alors c'est que vous ne jouez pas encore à Asheron's Call (ou que vous n'aimez pas les films de gladiateurs et les prisons turques, ndrc).

Les plug-in D'AC

Les joueurs sont des gens formidables. Ils sont tellement passionnés par leurs jeux préférés, tellement pleins de bonne volonté, qu'ils sont prêts à mettre la main à la pâte. Voyez l'intérêt suscité par le futur Neverwinter Nights où un maître-joueur sera aux commandes du scénario. Voyez l'engouement pour la création de mods pour Half-Life et consorts. Jusque-là rien de plus normal, les dérivés de Quake sont conçus comme des environnements ouverts. Et c'est ce qui a fait leur succès.
Mais ça ne s'arrête pas là. À l'extrême, les plus bidouilleurs vont jusqu'à passer de l'autre côté de la barrière pour programmer de nouvelles fonctions pour leurs softs chéris, sans documentation et sans aide des programmeurs originaux.
On se souvient des extensions développées par des utilisateurs pour rajouter des commandes à Ultima Online (notamment l'incroyable UOMap). La même chose est arrivée pour Asheron's Call où la communauté est particulièrement active. Au début, on a vu apparaître des utilitaires (externes) comme SplitPea qui facilitent la recherche des sorts de haut niveau dont les formules cryptées sont propres à chaque personnage. Un sacré tour de force à l'époque. Aujourd'hui on a franchi un nouveau cap. Des barjos sont parvenus à faire du « reverse engineering » sur le code réseau. Ils ont « sniffé » les paquets de données transmis entre le programme client et les serveurs de Microsoft. Ils sont parvenus à décrypter la signification de chaque code. Fallait les voir mettre leurs découvertes en commun sur les forums de développeurs AC. Et puis un jour, l'un d'eux a eu l'idée ultime : mettre à disposition de tous un environnement de développement de plug-in pour créer des utilitaires directement intégrés à AC : Decal.
Une petite dizaine de plug-in sont maintenant disponibles. Difficile de s'en passer une fois qu'on les a essayés. Seule ombre au tableau : certains plug-in génèrent un petit lag supplémentaire (Sixth Sense). Heureusement, il est possible de les désenclencher individuellement au lancement de Decal. On évitera donc de lancer la totale avant de partir pour une quête dangereuse.





Les intrépides Dereth Explorers.

Les plug-in sont bien pratiques.







INSTALLATION de Decal

Rendez vous sur le site http://ac.webefx.com/download.htm pour télécharger le Windows Installer. Ensuite vous récupérez Decal à partir de http://www.cederstrom.dk/ac/Decal_v2.msi. Et le monde merveilleux des plug-in s'ouvre à vous. Plusieurs sites compilent les différents plug-in, notamment http://onlinegamegimp.com/ qui est spécialement consacré à la bidouille autour d'AC (dont les macros). Les sources sont aussi incluses pour les plus intrépides de nos lecteurs. Il y a aussi http://wov.acsage.com/decal_links.html et http://ac.rpgutils.com/utilities.php#24, où vous pourrez trouver des plug-in.
Je détaillerai ici les plug-in que j'ai utilisés. Donc ceux qui tournent correctement et sans bugs.



Ces plug-in ne sont évidemment pas supportés par Turbine/Microsoft.

Sixth Sense : Un des plug-in les plus connus. Il fonctionne comme un radar super évolué. Premier luxe, on voit apparaître nos coordonnées actuelles dans la fenêtre de Sixth Sense, ce qui évite d'avoir à ouvrir la fenêtre de la carte (F10) en permanence. Ensuite, on peut paramétrer Sixth Sense pour qu'il détecte automatiquement les objets ou monstres de son choix et nous prévienne par un son ou un pop up. Imaginez-vous en train de courir dans la campagne et être automatiquement informé de la présence d'un shard/d'une plante/d'un umbris shadow ou d'un player killer. En plus, le truc détecte à deux fois la portée classique du radar. Revers de la médaille : ce plug-in induit un lag supplémentaire, surtout dans les zones fortement peuplées. À utiliser de préférence lors des explorations. Deux autres plug-in, quoique moins complets, proposent des fonctionnalités similaires : 4Seer et Hunter companion.

ACMonster : Lassé d'avoir à faire Alt-Tab pour aller consulter ACMonster et connaître les faiblesses/caractéristiques d'un monstre qu'on s'apprête à affronter ? Que diriez-vous d'avoir une encyclopédie de toutes les bestioles d'AC directement intégrée à votre soft préféré ? C'est chose faite avec ce plug-in. Tous les monstres sont ici compilés avec leurs statistiques, le type d'attaques qu'ils utilisent, les éléments auxquels ils sont le plus sensibles, etc. Comble du raffinement, ce plug-in est capable de se mettre à jour automatiquement en appuyant sur un bouton. Il se connecte à Crossroads of Dereth, le site de référence d'AC, pour télécharger les données les plus récentes sur le bestiaire d'Asheron. Ce qui est bien pratique vu que de nouveaux types de monstres apparaissent à chaque patch.

Arcane Knowledge : Avec ce petit bijou, vous avez la liste de tous les sorts et leurs formules intégrées dans AC. Il y a juste une petite manip à faire : rentrer la série d'index des tapers dans un fichier texte. À noter que ce plug-in peut gérer plusieurs listes, ce qui est bien pratique si vous jouez plusieurs persos.

Emoter : Ce plug-in a été sponsorisé par le mime Marceau. AC dispose de plus d'une centaine d'emotes (animations, postures, gestuelles de votre personnages). Mais on ne se souvient pas toujours de toutes les commandes. Avec Emoter, elles sont toutes accessibles en cliquant sur une liste. On peut aussi les mémoriser sur une dizaine de boutons. Avec ça, vous allez devenir le roi du smurf.

Chat Helper : Difficile de jongler avec le chat quand plusieurs personnes vous parlent en même temps. Avec ce plug-in, vous pourrez répondre à tout ce beau monde d'une pression sur un bouton. On peut aussi y entrer une liste d'amis plus longue que celle permise par AC avec la commande /friends.

Item Ider : Plug-in ambitieux nécessitant l'installation d'une base de données (MDA) et conçu pour gérer tout le matos que vous conservez sur vos mules pour la vente ou l'équipement de vos amis/vassaux. La fonction base de données m'a un peu planté à la gueule. Par contre, bien pratique, on peut lui demander de tagger automatiquement un objet (rentrer les infos concernant un objet dans la zone de texte éditable).

Components Buyer : J'ai gardé pour la fin ce qui représente un fantasme pour tous les mages de Dereth. Oui, ce plug-in fait les courses de composants à votre place. Il suffit d'éditer un fichier texte et d'indiquer combien on désire acheter de tapers/poudres/herbes, etc. Ensuite, on se rend chez un master mage, on place le curseur sur un type de composants et on clique sur le bouton idoine. Le plug-in remplit comme un grand la buying list. Le pied ! En outre, il nous tient informés sur la quantité de peas et de composants (après split des peas). Il peut aussi avertir quand un composant va venir à manquer. Si c'est pas beau le progrès !









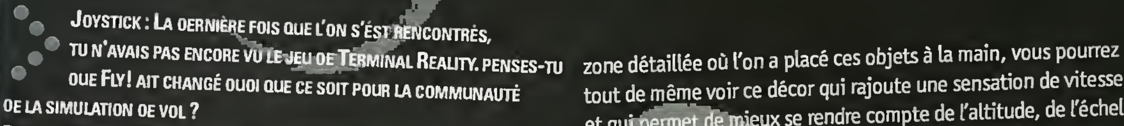
interview

par Bob Arctor

Questions à Bruce Williams

Product Planner de Flight Simulator 2002

La nouvelle version de Flight Simulator, annoncée lors du dernier Gamestock, a déjà fait couler beaucoup d'encre, non seulement parmi la communauté de la simulation de vol, mais aussi parce qu'il était l'un des produits présentés les plus impressionnants du point de vue visuel. Bruce Williams, grand manitou de Flight Simulator, que j'avais déjà rencontré pour Flight Simulator 2000, a accepté de répondre à nos questions sur la nouvelle mouture du jeu. Bruce est pilote depuis plus de vingt-cinq ans et travaille aussi comme instructeur à l'école de vol de Seattle.



Flight Simulator 2002

Joystick : La dernière fois que l'on s'est rencontrés, tu n'avais pas encore vu le jeu de Terminal Reality. Penses-tu que Fly! ait changé quoi que ce soit pour la communauté de la simulation de vol ?

Bruce Williams : Tout produit additionnel dans cette catégorie ramène plus de gens. (J'en conclus donc qu'il est plutôt pour, ndr.)

En quelques mots, comment décrire cette nouvelle version de FS ?

Chaque version de Flight Sim a toujours délivré plus de profondeur et de réalisme que la précédente. Sur 2002, nous nous sommes surtout concentrés sur les améliorations technologiques et nous avons focalisé notre travail sur un monde que nous voulions plus vivant, sur l'aspect hardware pour que FS 2002 tourne convenablement avec le plus de systèmes possible, ainsi que sur la compatibilité avec les add-on conçus pour FS2k et FS 98.

À quoi vont ressembler les nouveaux paysages ? J'ai entendu dire que les terrains génériques allaient être recouverts d'objets 3D et de végétation.

Lorsqu'on vole au-dessus de régions censées contenir des villes, ou des zones urbaines, Flight Simulator rajoute des immeubles ainsi que la végétation appropriée au terrain et à la région géographique tout autour de vous. Des buildings, des usines, des fermes, des habitations ou des arbres remplissent le décor, conférant à l'image une profondeur et un réalisme jamais atteints, où que vous voliez. Donc, même lorsque vous n'êtes plus dans une zone détaillée où l'on a placé ces objets à la main, vous pourrez tout de même voir ce décor qui rajoute une sensation de vitesse et qui permet de mieux se rendre compte de l'altitude, de l'échelle. Une carte 3D est requise pour profiter de cette option, et bien sûr, la densité de ces paysages est ajustable. L'édition pro de FS2002 comprendra gMax, un outil de conception 3D basé sur 3DS Max, permettant notamment de concevoir de nouveaux objets à placer dans le décor générique.

Le Concorde absent de cette version : cette décision vient de BAE (British Aerospace) ou de Microsoft ?

On a décidé de ne plus inclure le Concorde parce que nos sondages indiquaient que les joueurs lui préféraient les autres appareils



Questions à Bruce Williams, Product Planner de Flight Simulator 2002

Questions à Bruce Williams,

(un sondage différent de celui qui l'avait fait choisir pour la boîte de FS2k, apparemment ! ndrc). Ensuite, mettre à jour notre Concorde pour coller aux nouveaux standards aurait requis une masse de travail que nous avons préféré investir sur les autres appareils (ben voyons, ndrc). Parmi ceux-ci, on trouvera un Cessna Caravan amphibie, un Boeing 747-400 et un Cessna 172-SP (Special Performances), qui devient le nouvel avion par défaut pour l'entraînement. En plus de cela, la version Pro inclura le Baron 58 (un bimoteur à pistons) et le Cessna Grand Caravan, qui permet d'emporter du chargement et des passagers dans des régions un peu reculées.

Nombre de fans sont préoccupés par la configuration hardware requise...

On n'a pas encore décidé la configuration minimale, mais nous pensons que FS2002 fonctionnera bien sur une grande variété d'ordinateurs moyens. Quelques ajouts comme le scénario autogénéré, les cockpits virtuels et d'autres effets demanderont une carte 3D. Nous avons appris énormément en développant Combat Flight Sim 2, et l'équipe tout entière est concentrée sur l'amélioration des performances. Nous avons d'ailleurs un groupe de test qui examine, à chaque étape, la fluidité de l'ensemble. De ce côté-là, les résultats devraient constituer une bonne surprise (par rapport aux versions précédentes de FS, ça serait une sacrée surprise en effet ! ndrc).

Le panel virtuel justement est-il cliquable à l'instar de WWII Fighter de Jane's ?

Cette vue permet de regarder tout autour de soi dans un environnement où tous les instruments sont fonctionnels. Nous n'avons pas encore décidé des possibilités d'interactions avec celui-ci. On réserve cela pour les dernières phases de conception.

Côté gestion de la météo, quoi de neuf ?

Toute cette partie a été mise à jour dans un but de réalisme. Par exemple, elle inclura la totalité des vents du monde réel en direct, ainsi qu'une flopée de nouveaux effets.



Le niveau de détails atteint par le scénario autogénéré frise le grandiose.

Product Planner de Flight Simulator 2002

Dans ce nouveau FS, les radiocommunications et le trafic aérien sont tous deux présents. Pourquoi avoir attendu aussi longtemps pour les inclure ?

Tout simplement parce qu'auparavant, cette partie était assez difficile à concevoir correctement, tout spécialement si on veut que cela fonctionne sur l'ensemble du globe. On a donc créé un système de contrôle aérien très sophistiqué qui utilise des menus contextuels nous permettant de demander une autorisation de rouler, de décoller, d'atterrir, et bien d'autres choses. Les réponses pourront se lire ou être entendues, tout comme vos propres communications, grâce à un système de phraséologie basé sur les standards des communications VFR et IFR. En chemin, on peut aussi demander des services de contrôle aérien, des radars, ainsi que des vecteurs d'approche. Les appareils nous entourant génèrent eux aussi des dialogues que l'on pourra entendre.

Quelles sortes d'améliorations graphiques verra-t-on dans le jeu ?

Nous avons amélioré tous les aspects du monde avec des textures bien plus belles, de nouveaux réseaux de rivières et de routes, ainsi que des lignes de côtes bien plus fines. Si vous avez vu Combat Flight Simulator 2, vous pourrez avoir une idée de l'aspect général. Et nous sommes encore bien plus loin que cela.

FS2002 devrait comprendre une partie instruction. En quoi consiste-t-elle ?

En plus de l'analyse de vol dans Flight Sim 2002, l'édition pro comprendra une station d'instruction utilisant les capacités multijoueurs. Un instructeur pourra observer l'élève pilote et même sauter dans le cockpit de son avion à tout moment. En utilisant un menu spécial, il pourra générer des pannes, changer la météo, créer des challenges sans interrompre le jeu. Cela pourra aussi être utilisé comme une base pour créer un système de trafic aérien et diriger d'autres avions.

Qu'y a-t-il de prévu comme outils pour les développeurs d'add-on ?

À part l'utilitaire gMax, dont on se sert aussi pour modifier les avions ou tout objet 3D du jeu, on a aussi amélioré le langage de programmation des aventures. Ce nouveau script est bien plus facile à utiliser et inclut de nombreuses et toutes nouvelles options. On a aussi amélioré l'éditeur de modèle de vol. Nous comptons également publier de la documentation à propos du flux de données générées par le jeu.

Product Planner de Flight Simulator 2002

iams,

J e vous ai déjà expliqué le mois dernier tout le bien que je pensais du Game Developer Village. Eh bien l'Independant Games Festival (www.igf.com), c'est tout pareil. Sauf qu'en plus, ça se passe pendant la Game Developers Conference qui, comme son nom l'indique, n'attire pas seulement les éditeurs. À ce titre, c'est un endroit extraordinaire, peut-être le seul au monde où se cotoient programmeurs, artistes, concepteurs-vedettes et développeurs anonymes. Tous ces gens se réunissent autour d'une passion commune : le jeu. Et le soir, après avoir assisté aux conférences, ou après avoir maté les nouvelles technologies et outils de développement sur le salon, ou après avoir traîné vos guêtres du côté du Job Fair (une fantastique foire à l'embauche qui réunit tous les studios de développement cherchant à recruter), ou après avoir lézardé au soleil avec une bande de – nouveaux ? – copains avec lesquels vous avez refait le monde, le soir donc, si vous vous démerdez bien, vous pouvez vous retrouver en train de jouer avec Doug Church (le créateur d'Ultima Underworld, de System Shock et du concept de Thief), Warren Spector (le créateur de Deus Ex et le producteur et complice de Doug Church sur UU et SS), Richard Garfield (le créateur de Magic The Gathering), des chercheurs du MIT (Massachussets Institute of Technology, la meilleure des universités scientifiques américaines),

L'Independent Games Festival est un événement semblable au Game Developer Village dont je vous ai parlé le mois dernier en rentrant du Milia : vous soumettez un projet de jeu, et si ce dernier s'avère intéressant, vous êtes sélectionné. On vous met alors un stand à disposition, dans un endroit où vous avez l'occasion de rencontrer beaucoup d'éditeurs... et plus si affinités.

par Wanda



le Game Developer Village

developer





des anciens de feu Looking Glass (le studio mythique), des mecs de Valve (les créateurs de Half-Life), etc. De quoi rentrer à la maison avec des rêves plein la tête. Des rêves dont je vous parlerai très prochainement.

Shattered Galaxy

Prix de la Meilleure Conception
Prix de la Meilleure Programmation
Grand Prix Seumas McNally
Prix du Public

Genre : Stratégie Temps Réel massivement multijoueur
Développeur : Nexon, États-Unis
Sortie possible : Fin 2001
Site web : www.sqalaxy.com

Bob Arctor vous en avait parlé il y a environ un an, mais le projet a bien évolué depuis, notamment au cours des six derniers mois, grâce à l'aide de tous les bêta-testeurs. C'est d'ailleurs un des gros avantages des jeux online : le contact permanent avec les joueurs offre aux développeurs débutants un soutien inestimable. Enfin, quoi qu'il en soit, Shattered Galaxy est un projet de plus en plus prometteur. Chacun de ses





serveurs héberge 80 participants, répartis entre 4 factions opposées de 20 joueurs chacune. Dans le repaire de votre faction, vous êtes représenté par un avatar (que vous choisissez en fonction de l'Intelligence Artificielle des troupes qui lui sont associées). Comme dans Ultima Online, vous y discutez avec vos 19 coéquipiers (euh, en fait, les 20 membres de chaque faction ne sont jamais connectés en même temps), vous y faites du commerce, y réparez et entraînez vos unités combattantes... avant de téléporter vos troupes sur le champ de bataille, pour prendre part aux combats contre les autres troupes des autres factions, comme dans un stratégie temps réel classique. On vous en reparlera plus en détail lors d'une prochaine rubrique Réseau.

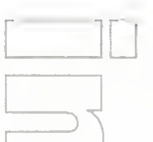


Chase Ace 2

Prix du Meilleur Son

Genre : Arcade
Développeur : Space Time Foam, États-Unis
Sortie possible : Demain
Site web : www.chaseace.com

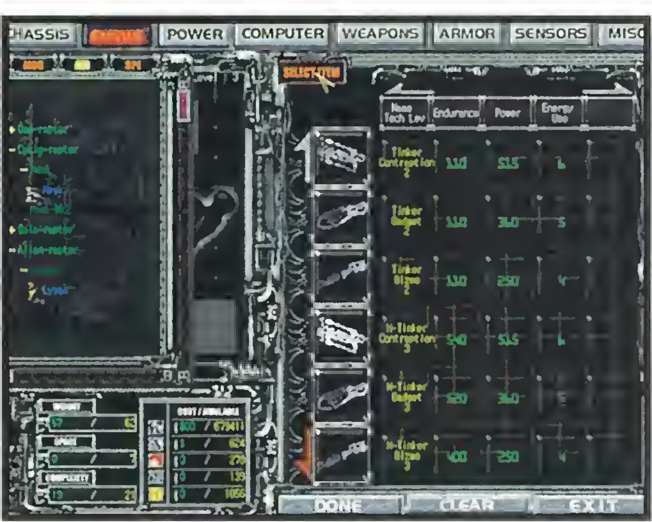
Chase Ace 2 se veut la suite du populaire Chase Ace. Vous y dirigez un vaisseau spatial et vous tirez sur tout ce qui bouge. Le gameplay, très arcade, est rythmé par une bande-son vraiment excellente, qui rend ce jeu de réflexes particulièrement efficace. Il faut dire que sur les 6 membres de Space Time Foam (une équipe de passionnés ayant développé ce jeu pendant leur temps libre), 4 d'entre eux ont travaillé sur l'aspect audio du jeu : sons, musiques funky, effets sonores et musiques techno. Belle performance. Pour info, sachez qu'un éditeur vous permettra de créer vos propres niveaux... en 2D, comme le reste du jeu.



made in USA

village made in USA







Hardwood Spades

Prix du Meilleur Design

Genre : Jeu de cartes
Développeur : Silver Creek Entertainment, États-Unis
Sortie possible : Demain
Site web : www.hardwoodspades.com



Les trois coyotes de Silver Creek poursuivent depuis quelques années la volonté de nous offrir de jolis jeux de cartes. Et il faut avouer que le résultat est sympathique : leurs jeux se caractérisent par un grand soin du détail. De la cohérence dans les thèmes à la fluidité des animations et aux effets visuels à chaque clic de souris... le résultat charmera indéniablement les joueurs du dimanche et les pigistes en manque d'inspiration, prêts à tout pour repousser le moment où il leur faudra écrire leur texte.



Interview d'Alex Dunne, directeur de l'Independent Games Festival (et aussi producteur exécutif de www.gamasutra.com)

Joystick : D'où vous est venue l'idée de ce festival ?
Alex Dunne : Elle m'a été inspirée par le Festival de Films de Sundance (www.sundance.org, ndr), au début de l'année 1998, et on a organisé notre premier festival au printemps 1999. C'est la troisième édition cette année, et nous recevons des soumissions du monde entier.

Pourquoi avoir créé l'IGF ?
Pour faire une place aux développeurs indépendants au sein de cette industrie. Quand vous allez à un salon comme l'E3, quand vous voyez tous les gros éditeurs qui étalent leurs titres à grand renfort de strass et de paillettes, les gens ont tendance à oublier qu'il existe d'autres choses à côté, et que des centaines de studios indépendants – si ce n'est des milliers – n'ont pas beaucoup d'argent, ni un éditeur derrière eux. Et certains créent des jeux excellents, innovants, ou même très impressionnants sur le plan technique. L'IGF veut rétablir la balance en leur faveur, en leur offrant une chance d'être connus et reconnus.

Comment sélectionnez-vous les meilleurs projets ?
Nous avons un jury, composé de 20 professionnels de notre industrie, à qui nous faisons parvenir les jeux, et qui les évalue en fonction d'un certain nombre de critères, qui correspondent aux catégories pour lesquelles nous décernons un prix : audio, design (visual art), conception (game design), programmation (technical excellence) et évaluation globale. Nous sélectionnons les 10 meilleurs jeux en fonction de leurs avis, et nous invitons leurs développeurs à la GDC.

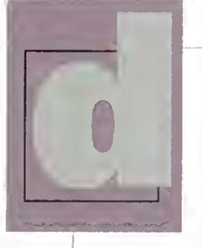
Certains critères sont-ils plus importants que d'autres ?
Nous faisons de notre mieux pour choisir 10 jeux qui sont forts dans ces différentes catégories. Mais on choisit des jeux. On ne sélectionnera pas une merveilleuse bande-son si elle n'est accompagnée d'aucun gameplay.

Avez-vous reçu beaucoup de soumissions ?
La première année, quand nous avons lancé l'IGF, nous avons reçu plus de 90 projets. L'année suivante, en revanche, nous en avons reçu trois fois moins, ce qui nous a énormément inquiétés, surtout après le succès de la première année. Mais comme on est un peu remonté cette année – on a reçu environ 40 projets – on s'est dit qu'on avait reçu pour le Festival de 99 les soumissions de tous ceux qui développaient un jeu de leur côté depuis des années. Je pense que nous allons maintenant progresser doucement mais régulièrement, avec les années. C'est du moins ce que j'espère.

Et sur le plan qualitatif ?
Cette année, nous avons eu beaucoup plus de jeux online. Shattered Galaxy, qui a gagné 4 des 6 prix de ce Festival, est un jeu massivement multijoueur. C'est donc une tendance intéressante. Nous avons également reçu beaucoup de jeux de stratégie temps réel cette année. Alors je ne sais pas si les développeurs indépendants sont particulièrement attirés par les jeux de type Command & Conquer, ou si c'est la voie à explorer, mais voilà la tendance.

Comment voyez-vous le Festival évoluer, dans l'avenir ?
Mon souhait est que ce Festival ait de plus en plus d'impact et qu'il permette à de plus en plus de gens talentueux d'être reconnus par leurs pairs. Cette année, en plus du Festival, nous avons lancé l'exposition des étudiants, pour laquelle nous avons invité les lycéens et les étudiants à soumettre leurs projets. Il n'y avait pas de prix à la clé, mais peut-être que certains réussiront à faire éditer un jeu, ou qu'ils trouveront un emploi chez un développeur. Dans le même esprit, j'aimerais augmenter le nombre de jeux présentés. Sans pour autant qu'ils fassent partie de la sélection officielle, mais juste pour les faire connaître. Voilà, j'aimerais montrer davantage de jeux.

Créer une sorte de culture du jeu ?
Exactement. J'aimerais retrouver l'esprit initial de la GDC, qui a été créée pour permettre à des passionnés de jeux d'échanger des idées et de se faire bénéficier de leurs expériences respectives. D'ailleurs, j'invite les développeurs francophones à m'envoyer leurs projets pour l'année prochaine !



Déjà sorti sur PlayStation sous le titre de Medal of Honor tout court, Allied Assault sera disponible sur nos PC pour la fin de l'année. L'action se déroule durant la Seconde Guerre mondiale, alors que vous incarnez le lieutenant Mike Powell, fraîchement débarqué en Normandie pour lutter contre l'envahisseur teuton. Le jeu sera composé d'une vingtaine de missions, toutes basées sur des faits de guerre réels. Le moteur graphique reprendra celui de Quake 3, ce qui n'est pas la plus mauvaise des bases de travail pour un shoot 3D, vous en conviendrez. Côté effets spéciaux, la météo sera implémentée, de même que les cycles de jour et de nuit. Enfin, le dossier de presse nous promet un environnement « massivement destructible », ce qui devrait s'avérer particulièrement jouissif lorsque vous vous retrouverez aux commandes d'un tank. Effectivement, vous l'aurez compris, il sera possible d'utiliser certains véhicules, à l'instar des tanks M4 Sherman. Au total, ce sont dix-huit engins allemands qui seront modélisés (attention, modélisés oui, mais pas forcément jouables...), allant des tank Tiger aux fusées V2 (c'est qu'on voit assez mal l'intérêt de piloter un V2, notez...). Restons dans les chiffres, et annonçons que vous disposerez de vingt et une armes distinctes, bien évidemment toutes plus réalistes les unes que les autres. Et pour quoi faire, toute cette puissance de feu ? hum ? quoi donc ? Eh bien, pour éliminer les vingt-deux types d'ennemis présents, ces derniers allant des motards en side-car aux snipers, en passant par des officiers

Deux jours, ça permet de faire plein de trucs, notamment d'aller voir Electronic Arts dans leurs bureaux londoniens. Et dans la foulée, de ramener quelques infos sur trois de leurs prochains titres. Au programme, Command & Conquer Renegade, Medal of Honor Allied Assault, et enfin The Mongol Invasion, l'add-on de Shogun : Total War. Suivez le guide.

par Fishbone

Medal of Honor Allied Assault

Medal of Honor Allied Assault



de la Gestapo. Voilà, on espère en voir un peu plus à l'E3 (la version présentée était vraiment light-light), parce que sur le papier, Medal of Honor s'annonce des plus sympathiques.

Command & Conquer Renegade

Quelques nouvelles du shoot 3D de Westwood, reprenant le très juteux univers de Command & Conquer. Ainsi, vous jouez le rôle de l'unité commando du célèbre RTS, à savoir, un mec bien balèze au niveau des bras, envoyé en contrée ennemie pour casser du Nod. Après avoir vu le jeu tourner, voici les premières impressions que nous en avons retirées. Tout d'abord, pas de surprises, on se retrouve effectivement en terrain super connu : bâtiments, engins et environnements sont la transposition 3D de ceux, 2D, de C&C. L'échelle est respectée, ce qui nous offre des buildings d'une taille plutôt impressionnante. À ce sujet, sachez qu'il est possible de pénétrer à l'intérieur de ces derniers, puis de s'enfoncer dans leur antre afin d'activer leur mode d'auto-destruction. C'est sûr, c'est plus rapide que d'attaquer le béton au canif. En plus des armes diverses et variées mises à votre disposition (lance-flammes, snipe, fusil d'assaut, etc.), vous pourrez utiliser







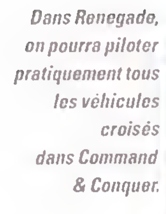


tous les véhicules que vous croiserez. Cela ira de la Jeep au tank, en passant par la moissonneuse de Tiberium, particulièrement efficace pour écraser les indésirables. Bien que Renegade soit un shoot classique, et donc axé sur l'action rapide et intense, les développeurs nous ont cependant affirmé que l'on pourrait également progresser d'une façon plus subtile, en jouant à fond la carte de l'infiltration (grâce au snipe). Mais ce qui devrait être l'aspect le plus plaisant du jeu est assurément le sentiment d'immersion qu'il vous propose. Il se passe tout le temps plein de trucs autour de vous (débarquements et parachutages d'alliés, combats de mêlée entre les forces du GDI et du Nod, raids aériens etc.), et vous avez vraiment l'impression de n'être qu'un maillon de la chaîne. Bon bah voilà, on espère juste que le moteur 3D sera bien optimisé d'ici la sortie du jeu, car la version présentée était particulièrement asthmatique côté frame rate.
Sortie prévue fin 2001.





Shogun Total War : The Mongol Invasion

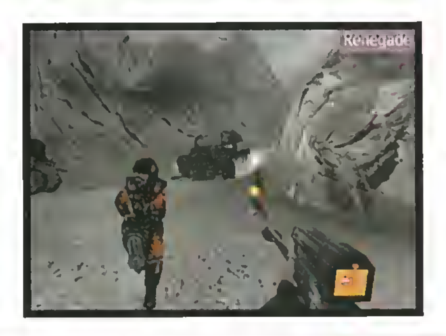


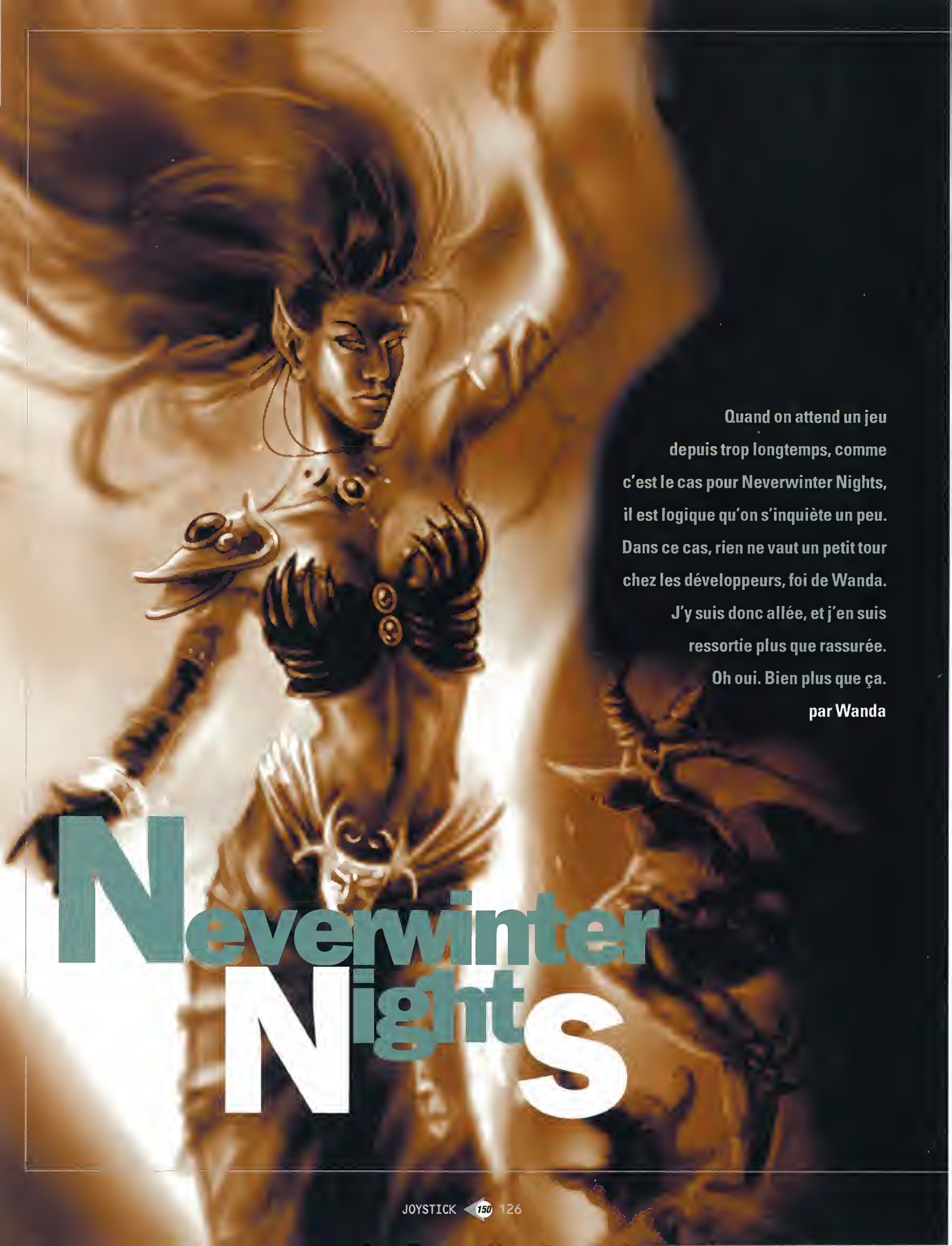
L'excellent hybride entre jeu de plateau et RTS, alias Shogun : Total War, va bientôt recevoir un add-on au doux nom de The Mongol Invasion. Au programme, une toute nouvelle campagne dans laquelle vous incarnerez Gengis Khân, chef des armées mongoles, désireux d'envahir le Japon. Oui, rien que ça. Concrètement parlant, rien de révolutionnaire, le joueur aura à sa disposition une dizaine de nouvelles unités (dont la célèbre cavalerie mongole), ainsi que de nouveaux bâtiments. En plus de la campagne, des missions historiques vous seront proposées, vous plongeant directement au cœur de la bataille sans passer par la phase Gestion. L'intelligence artificielle a également été améliorée au passage, de même que le moteur 3D, bien optimisé pour l'occasion. Enfin, des cartes offrant des champs de bataille près des bords de mer seront présentes. Mais si vous êtes du genre à penser qu'on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, un éditeur de cartes et de scénarios sera livré avec l'add-on. Sortie prévue pour dans super pas longtemps bientôt, normalement. Très bientôt quoi. ■ □



Dans Renegade, on pourra piloter pratiquement tous les véhicules croisés dans Command & Conquer.



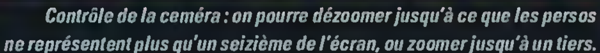




Neverwinter Nights

Quand on attend un jeu depuis trop longtemps, comme c'est le cas pour Neverwinter Nights, il est logique qu'on s'inquiète un peu. Dans ce cas, rien ne vaut un petit tour chez les développeurs, foi de Wanda. J'y suis donc allée, et j'en suis ressortie plus que rassurée. Oh oui. Bien plus que ça.

par Wanda


Contrôle de la caméra : on pourre dézoomer jusqu'à ce que les persos ne représentent plus qu'un seizième de l'écran, ou zoomer jusqu'à un tiers.

Le truc de la mOrt qUi va Tout tueR



Les monstres pourront nous suivre d'une zone è l'autre.

L'objectif de Neverwinter Nights (NWN pour les intimes) est de nous faire ressentir les impressions du jeu papier. Hum, depuis la création du premier jeu de rôle sur ordinateur, il me semble que les développeurs ont passé leur temps à courir après ce modèle. Et là, une petite voix me dit que nos ordinateurs, si chers et si puissants, devraient servir à autre chose qu'à recréer un truc qui existait avant eux et qu'à la place, on devrait plutôt chercher ce qu'ils peuvent nous offrir d'unique. Mais elle me dit aussi qu'au lieu de rêver à tout ce que l'avenir nous réserve de grand et de beau (si tout se passe bien), il serait bon que je revienne au présent, et que je vous parle un peu de NWN. Parce que, si la plupart des développeurs se sont jusqu'à présent contentés de courir après le modèle du jeu de rôle papier, on dirait bien que les coyotes de Bioware sont sur le point de l'attraper… D'ailleurs, depuis qu'ils ont annoncé NWN, ils ont à peine parlé de la mission solo. En revanche, ils nous ont copieusement présenté leur mode réseau, ainsi que leur fabuleux éditeur de cartes/missions/scénarios. Les temps changent. Il y a dix ans, on se contentait d'un jeu solo. Ensuite, on a commencé à systématiquement réclamer un mode multi. Puis, ce sont les outils qui sont devenus le « plus produit » obligatoire. Mais là, on dirait qu'on est passé à l'étape suivante : NWN semble être d'abord et avant tout un outil de création qui vous permettra de faire vos propres scénarios afin de jouer avec vos copains via Internet, et c'est la mission solo – que vous pourrez jouer seul ou à plusieurs – qui fait figure de « plus produit ». Avouez que ça ressemble de plus en plus au jeu de rôle papier ! D'ailleurs, si on applique ce modèle jusqu'au bout, on peut imaginer qu'à terme, les plus talentueux d'entre vous pourront vendre leurs scénarios sur Internet.

Imagination VS technique

Si l'imagination humaine est sans limites, on peut généralement compter sur la technique pour lui en imposer quelques-unes. Ce sera le cas dans NWN, évidemment, mais comme les développeurs ont réussi à pondre un éditeur qui promet d'être à la fois ultra-simple et extrêmement riche, ben nos limites, en l'occurrence, seront les mêmes que celles des concepteurs de Bioware. Bref, autant dire ça nous laisse de la marge. Sur le plan quantitatif, on pourra créer des modules aussi grands qu'on voudra, composés d'autant de zones qu'on voudra, chacune de ces zones

Genre : Jeu de Rôle Éditeur : Interplay / Black Isle Développeur : Bioware Corp., Canada Sortie prévue : Fin 2001 Site Web : www.bioware.com

NeverWinter Nights



Entrer dans un bâtiment consiste à changer de zone. Un bâtiment qui paraît petit sur la carte peut en fait se révéler immense à l'intérieur, et chaque étage sera une zone nouvelle.

Le jour et la nuit se succéderont sur les serveurs du jeu au rythme de la vraie vie, sur autant de jours, autant de mois, autant d'années que vous le voudrez.

pouvant être jusqu'à quatre fois plus grande que les plus grandes de Baldur's Gate 2 (soit 320 x 320 m² au maximum). Si vous misez sur le quantitatif, votre seule limitation viendra de vos capacités de stockage : capacité en espace disque dans le cas d'une campagne solo, et capacité en RAM pour le multijoueur. En effet, comme les joueurs qui viendront sur votre serveur seront libres d'explorer votre module à leur guise, il faudra tout avoir en RAM, quitte à en héberger les différentes zones sur plusieurs bécanes. Certains fans prévoient d'ores et déjà des configs de plus d'1 Go de RAM (sans doute sous Linux ou Windows NT).

Éditeur de compét'

Sur le plan qualitatif, ça relève du miracle : pour permettre à tout le monde de créer un module, les développeurs de NWN ont implémenté différents niveaux de difficulté dans leur éditeur ! L'utilisateur débutant sera littéralement pris par la main de A à Z, depuis le moment où il ouvrira l'éditeur jusqu'à celui où il sauvegardera son module. Évidemment, il utilisera les scénarios, objets et personnages, exactement tels qu'ils existent dans la base de données de l'éditeur. L'utilisateur intermédiaire, en revanche, aura accès aux scripts des différents objets et personnages, dont il pourra modifier les variables afin de créer des quêtes plus originales. En tant qu'utilisateur avancé, en revanche, vous pourrez quasiment tout modifier : la couleur des personnages, la façon dont ils sont habillés, leurs dialogues, leurs réactions face à tel ou tel événement, ou en fonction de leur interlocuteur, etc. Bref, de quoi créer absolument tout ce que vous voudrez. En contrepartie, évidemment, il faudra savoir un peu programmer pour comprendre comment marche le langage maison de NWN. Mais je ne me fais pas de souci pour le succès de ce jeu ! D'autant plus que sur le plan des finitions, les développeurs ont fait un boulot excellent : l'interface de jeu, qui s'inscrit dans la lignée de Black & White et de Sacrifice, est à la fois discrète, belle et redoutablement efficace, et les menus sont simples et épurés. Bref, tout ça annonce un très grand jeu. ■□□

interview

Quelques questions à Trent Oster

producteur de NWN

D'OÙ VOUS EST VENUE L'IDÉE DE NWN ?
L'idée d'origine était de faire un jeu massivement multijoueur pour Interplay. Nous avons donc regardé Ultima Online et les autres, et nous avons essayé de comprendre ce qui les rendait intéressants. Nous sommes arrivés à la conclusion que ce n'est pas la quantité qui compte. Le plus important, c'est que les gens puissent se regrouper par équipes de 7 ou 8, pour vivre une aventure en commun. En parallèle, nous avons analysé nos propres jeux, et nous pensons qu'une des raisons majeures du succès de Baldur's Gate, c'est que le jeu vous dirige le long d'une histoire et qu'il vous donne des buts, des raisons d'avancer. C'est en essayant d'articuler ces deux ressorts que nous avons petit à petit affiné notre projet. Et ce n'est que rétrospectivement que nous avons fait la comparaison avec le jeu papier. Nous avons alors réalisé que c'était la même chose : des petits groupes, ensemble, qui avancent le long d'une aventure déjà préparée, avec une personne qui contrôle l'expérience des autres, qui la modère. Par la suite, en continuant à affiner notre concept, nous sommes arrivés à cette phrase, qui résume assez bien notre objectif : nous voulons faire le meilleur jeu de rôle multijoueur à histoire.

Pourquoi avoir choisi cet angle de caméra ?
Nous avons à peu près tout essayé, de la vue subjective jusqu'à la vue satellite, et nous sommes arrivés à la conclusion que cette vue à 45° était la plus intéressante : elle vous permet de surveiller les environs immédiats de votre groupe, tout en étant assez proche pour pouvoir vous identifier à votre personnage. Lors d'un combat en multijoueur, par exemple, ça vous permettra de voir ce que font vos amis. Cette connaissance est un des composants essentiels de l'expérience papier.

De quoi sera fait le mode solo ?
Ce qu'on a l'intention de mettre en place, ce sont quatre environnements distincts, composés chacun de cinq modules. Chaque module vous proposera de résoudre une intrigue principale, ainsi que toute une série de sous-quêtes. Contrairement à ce qui fait rêver nos fans, nous créons, pour ces modules, des zones plutôt petites mais très vivantes et bourrées de choses à faire et à voir.

Et le mode multi ?
Ce sera la même campagne, mais chaque personnage de votre groupe pourra être joué par une personne différente.

Qu'allez-vous faire après la sortie de NWN ?
Dormir un bon mois, je pense.

Et au réveil ?
Nous créerons sans doute une autre histoire. Une histoire plus grosse que celle-ci, avec davantage de lieux, davantage de personnages avec lesquels interagir, davantage de classes à jouer… Ce sera l'occasion d'enrichir notre outil de création, d'augmenter son potentiel.

Est-ce que nous aussi, on pourra l'enrichir ?
Dans un premier temps, vous n'aurez accès qu'aux éléments graphiques qu'on vous livrera avec le jeu. Mais par la suite, on essaiera de supporter les créations des joueurs. Si vous êtes un infographiste 3D, que vous avez envie de créer un élément de décor ou un personnage et que vous avez les moyens de le faire, il est logique qu'on vous permette d'intégrer vos créations à notre éditeur. Mais avant ça, on veut vérifier que cette liberté ne risque pas de mettre en danger la stabilité de notre jeu. Si votre partie crashe parce que vous avez utilisé un personnage qui n'a pas été créé selon les règles de l'art, après qui allez-vous râler ? Après nous. On autorisera les apports extérieurs quand on sera certain d'avoir éliminé ce genre de risques.

Quelles sont les limites de cet outil, celles qu'on sera obligé de subir ?
C'est un outil qui repose sur les règles d'AD&D. Vous pourrez légèrement les infléchir par des scripts, mais les règles sous-jacentes (concernant la gestion des combats, des classes, des caractéristiques, des compétences, des sorts, etc.) ne seront pas modifiables. Vous serez également limité dans les mouvements des personnages : il ne sera pas possible de voler, par exemple. Vos personnages seront condamnés à rester au sol.

Quels seront les moyens du maître de jeu ?
Il se déplacera dans le jeu de la même façon que les joueurs, mais en étant libre d'aller où il veut, ce qui lui permettra de suivre les joueurs, pour voir ce qu'ils font. Il pourra aussi modifier le scénario en temps réel, s'il s'aperçoit que la difficulté n'est pas adaptée à ceux qui jouent son scénario. Si le jeu s'avère trop facile, il lui suffira de balancer un gros monstre bien balèze. Dans le cas contraire, il pourra soit baisser instantanément le niveau de difficulté des ennemis, soit ajouter un personnage qui se joindra au groupe pour l'aider. Nous avons voulu offrir au maître de jeu les mêmes moyens que ceux qu'offre le jeu papier. Nous voulons qu'il puisse tout modifier à la volée.

Un jeu vidéo peut-il offrir la même flexibilité qu'un jeu papier ?
Pas en termes de création, c'est certain. Mais nous voulons donner au maître de jeu les moyens d'ajuster très rapidement la difficulté de n'importe quelle partie. L'ergonomie de l'interface est donc particulièrement importante. Et en extrême recours, le maître de jeu pourra toujours pauser la partie. Si tout se met à aller mal dans plusieurs endroits en même temps, par exemple. C'est une solution efficace.

Mais frustrante… Vous pensez que beaucoup de joueurs seront tentés par cette expérience ?
Environ 1 ou 2 % des joueurs, d'après nos évaluations : ceux qui auront pris le temps de parfaitement maîtriser l'interface. Mais nous sommes conscients qu'être maître de jeu représentera beaucoup de travail pour une seule personne, et nous allons donc autoriser l'existence simultanée de plusieurs maîtres de jeu sur un même serveur. Vous pourrez même vous faire aider par des « acteurs ». Je m'explique : imaginez que l'intrigue veuille que les joueurs parlent à un barman. Eh bien au lieu d'avoir des dialogues pré-scriptés, ce barman pourra être « joué » en temps réel par un de vos amis.

Comment les maîtres de jeu communiqueront-ils entre eux ?
Comme les joueurs entre eux : par un système de chat. Nous sommes en train d'étudier les possibilités de communication audio. Pour les joueurs, ce serait la solution idéale, mais j'ai peur que pour nous, elle s'apparente plus à un cauchemar qu'autre chose.

Comment feront-ils lorsque le groupe de joueurs se scindera en trop de sous-groupes ?
Chaque joueur sera représenté par un petit icône sur l'écran du maître de jeu, et il suffira de double-cliquer dessus pour passer instantanément de l'un à l'autre. Pour éviter que vos joueurs ne se dispersent trop, vous pourrez créer çà et là quelques zones exigeant la présence de tout le groupe. Oh, ce n'est qu'une astuce de scénario, comme nous en utilisons aussi dans nos jeux. Vous avez par exemple un personnage qui conseille aux joueurs de ne pas franchir seuls une certaine porte. C'est une façon d'inciter le groupe à se reformer, mais ça n'a rien d'obligatoire : on ne peut pas forcer les gens.



Les Polvakiens (la bestiole verte à gauche) sont les plus aristocratiques des aliens, mais très difficiles à contenter. En guise de récompense, ils pondent de temps à autre des gemmes d'énergie pure. D'où leur air constipé, sûrement...



iansolo



Startopia

Est-ce que les développeurs anglais lisent les bédés françaises? Nan, je me pose la question parce que le thème du prochain jeu de Mucky Foot me rappelle furieusement un album des aventures de Valérian, le héros de Christin et Mézières : une station orbitale pleine de créatures bizarres et d'intrigues furieuses.

En voilà un qui prend du bon temps dans le lupanar.

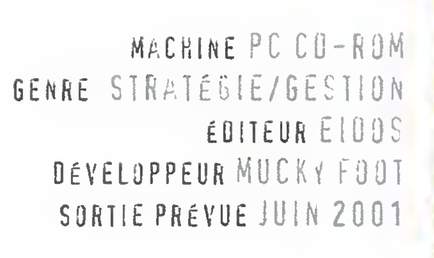
Toujours est-il que les développeurs de Mucky Foot ont décidé de nous montrer qu'ils avaient autant d'humour que leur nom le laisse supposer (littéralement : pied boueux). Après un Urban Chaos d'ambiance plutôt apocalyptique, leur dernière production, Startopia, s'attaque à un thème original. Imaginez un mélange entre le bar de l'espace de Star Wars et un jeu de gestion, et vous aurez une idée de ce que nous réserve Startopia : une sorte de Theme Park galactique qui ne s'annonce pas inintéressant.
La chose se déroule dans un futur lointain. Une saloperie de guerre cosmique a mis la galaxie à feu et à sang. La plupart des lunes, stations spatiales et autre bidules en orbite ont été détruits par le conflit, et il appartient désormais à quelques joyeux entrepreneurs comme vous de tout reconstruire. Vous voilà donc en charge de quelques segments d'une station spatiale. Comme dans un film de la NASA, la station est en forme de tore et elle tourne sur elle-même pour générer une pseudo gravité.



Voilà à quoi ressemble l'une des stations, vue de l'espace.



Ambiance disco au Macumba.

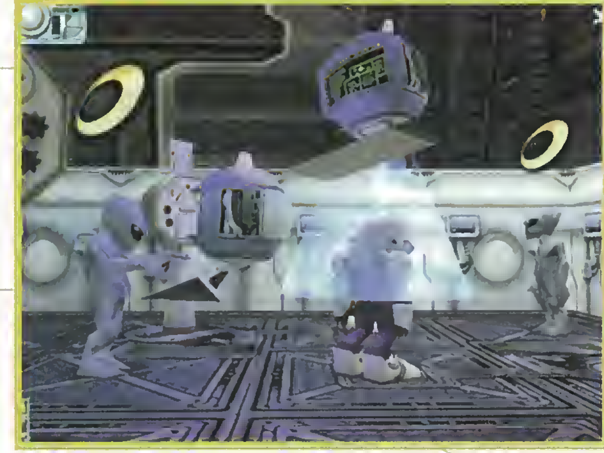


MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE/GESTION
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR MUCKY FOOT
SORTIE PRÉVUE JUIN 2001





Les petits gris font de bons chirurgiens.



Votre mission : attirer un max de visiteurs et veiller à leur confort et à leur bien-être. Faut voir, les clients ! Pas un seul humain dans le lot. À la place, on a droit à tous les stéréotypes d'extraterrestres produits par cent ans de science-fiction. Ça va du petit gris à la « X-Files », en passant par des machins à deux têtes ou des Sirènes aguicheuses. Et ces bestiaux-là, ça bouffe, ça dort, ça réclame des loisirs et même de l'amour. Alors va falloir se démener.



Faudra aussi assurer la sécurité de vos visiteurs contre les aliens agressifs.



Rendez-VOUS au Macumba

Avec l'aide de vos « scuzzer droïds », vous allez donc mettre en place les différents modules nécessaires à la bonne marche de la station : collecteur d'énergie, évacuation des déchets (pas très propres, les bestiaux, alors gaffe à la vermine), Dine-o-mat et autres Lav-o-tron. Mais ça ne leur suffira pas. Construisez ensuite une boîte de nuit où vous pourrez admirer vos aliens en train de gesticuler sur de la disco. En toute logique, vous trouverez ensuite de quoi occuper leurs tentacules en ouvrant un lupanar. La liste des trucs à bâtir comprend aussi des bars, hôtels, centres de recherches, hôpitaux, magasins, recycleurs, salles de combats, pour n'en citer que quelques-uns.

Vous pourrez ensuite embaucher vos aliens pour faire tourner vos structures. Chacun d'eux possède des qualités (et des défauts) particuliers. Les Gris font de bons chirurgiens, alors que les choses vertes à deux têtes assurent pour tout ce qui concerne la recherche scientifique. Les Kamarama sont des espèces d'hippies de l'espace. Quand ils ne passent pas leur temps à léviter, ils envoient des ondes de karma qui ont la particularité de rendre plus heureux les autres occupants de la station. En zoomant sur un alien, on aura une petite bio et des indications sur son degré de satisfaction. Évidemment, ils ne parlent pas de manière intelligible mais effectuent plutôt une série de mimiques qui en disent long sur leur état d'âme.



Au bout d'un moment, ça grouille d'activités dans la station.



Prometteur, peut bien faire

Rapidement, vous aurez une véritable petite communauté cosmopolite installée sur votre station. Vous pourrez les regarder, émerveillé, vaquer à leurs occupations, dormir dans les pods, boire des coups au bar, acheter des conneries dans les magasins... On en vient tout naturellement à parler de la réalisation de Startopia. Comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran, le graphisme est mignon tout plein, sans compter les zones que nous n'avons pas vues comme le « bio deck », avec sa végétation et ses animaux. Il faudra bien évidemment voir si Startopia s'avère intéressant sur le long terme, une fois passé le moment toujours agréable de la découverte. Si vous êtes a priori fan de jeux de gestion et autres Sims, ne manquez pas de jeter un œil au test, très prochainement.

beta version

bob arctor

Eurofighter Typhoon

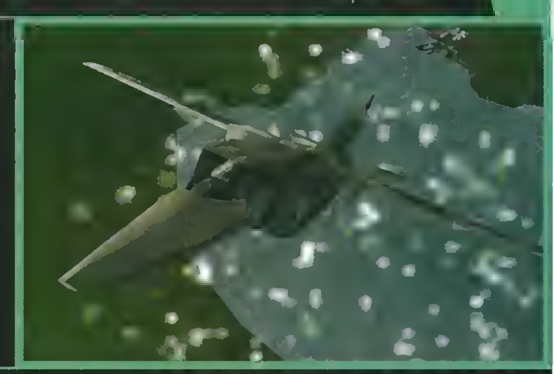




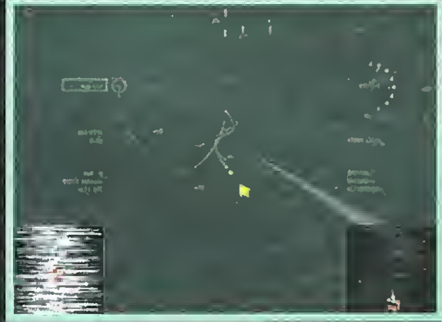
Depuis que DiD a été absorbé par Rage Software, on attendait que sa nouvelle simulation de vol sorte, avec l'impatience de personnes qui auront passé la moitié de leur vie de joueur sur EF2000.

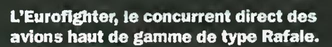
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE VOL
EDITEUR UBI SOFT
DEVELOPPEUR RAGE SOFTWARE GB
SORTIE PREVUE MAI 2001



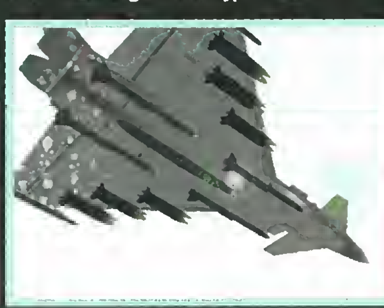








L'Eurofighter, le concurrent direct des avions haut de gamme de type Rafale.





Eurofighter Typhoon est, l'air de rien, une suite lointaine d'EF2000, l'un des simulateurs de vol les plus prestigieux jamais sortis sur PC. Ces deux produits sont proches non seulement par l'appareil, mais aussi par les types de paysages survolés (l'Islande pour EF-T, et la Norvège pour EF2000). Dans la lignée de son illustre ancêtre, ce nouveau titre fait le pari d'offrir au grand public et aux fans une simulation de vol complète sans être complexe.

ON S'ÉTAIT DONNÉ RENDEZ-VOUS dans dix ans

Si on se penche sur le passé du développeur, on constate qu'ils se sont tout autant préoccupés de l'environnement de vol que d'une simulation complète de l'appareil proposé : si EF2000 Tactcom offrait une représentation poussée de l'élaboration d'une mission, F22 Total Air War se payait le luxe de représenter un conflit aérien dans son ensemble. Contrairement à d'autres boîtes voulant refourguer leurs produits à tout prix en les simplifiant à l'extrême, on ne peut accuser DiD de cet outrage, puisque malgré cet emballage « tout public », on a affaire à un produit carré qui ne laisse la place à aucun délire et à aucune entorse côté réalisme.
Si on regarde le destin des simulations de vol les plus élaborées de ces cinq dernières années, on s'aperçoit que le genre n'est plus vraiment à son apogée. Les deux tenants du titre, Fighter Squadron et Falcon 4, ont été vendus quasiment à perte, malgré un énorme succès d'estime [illegible]

[illegible]



Un cockpit virtuel un poil « toc » mais qui possède le minimum vital.

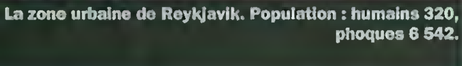


L'intégralité des paysages tourmentés de l'Islande est représentée dans le jeu.



Eurofighter Typhoon





La zone urbaine de Reykjavik. Population : humains 320, phoques 6 542.



Un pilote qui était détenu prisonnier par l'ennemi a été sauvé par les commandos alliés.

DU BEAU MAIS PAS

Côté graphisme, de toute évidence, on ne se trouve pas devant une révolution. Soit, la modélisation des appareils et véhicules est somptueuse, mais les paysages sont comparables à ceux des réalisations actuelles.
Si je râle, c'est parce que DiD nous avait habitués à tout chambouler côté graphisme, à chacun de ses titres. Je me souviens par exemple du patch 3dfx pour EF2000, qui avait laissé tout le monde pantois et qui m'avait fait acheter un nouveau PC le lendemain de sa sortie. Ici, on se trouve devant quelque chose de fort beau, certes, mais en aucun cas on atteint un niveau de détails qui nous permettra d'apercevoir Björk faisant du monokini à Keflavik-plage. Le bon côté des choses, c'est que l'Islande est représentée à la colline près ; comme pour toutes les autres simulations du moment, les développeurs se sont servi de points d'élévation pour élaborer des paysages géologiques si complexes. Et puisque, durant les missions d'attaque, on vole généralement au ras du sol, ce luxe de détails est particulièrement bienvenu. Les textures qui recouvrent les polygones sont génériques et tout à fait adaptées au reste du graphisme. Si on regrette que Rage n'ait pas daigné se fendre de textures issues de vues satellite, on se réjouit de la rapidité et de la fluidité de l'ensemble, très élevée, et ce même sur la bêta-version utilisée ici. Les effets graphiques comme les explosions, les nuées ou les fumées atteignent souvent la qualité de celle présente dans Wargasm, le précédent jeu de DiD.

DANS …pareil

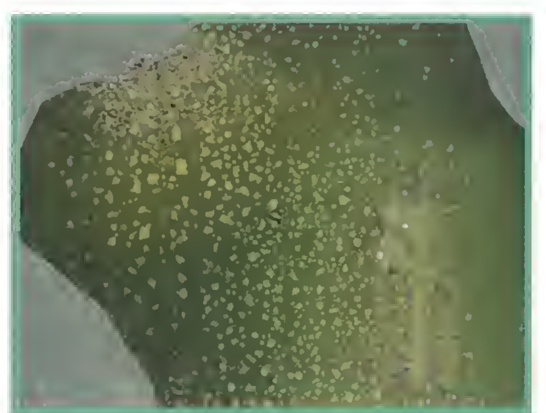
Une surprise par rapport à EF2000 : dans le cockpit, la plupart des instruments qui garnissaient la cabine virtuelle ne sont plus fonctionnels (au moins dans cette bêta). Seules demeurent les informations dans le viseur tête haute, et qui sont répercutées sur le casque. Même si, dans EF2000 et F-22 ADF, on n'utilisait que ces instruments digitaux les trois quarts du temps, on aurait tout de même aimé avoir le choix à ce niveau. Les éléments restants, en revanche, (et les grandes améliorations) sont les contraintes de vol, le modèle physique, l'inertie de l'appareil, et tout ce qui donne des sensations réalistes aux vieux routards de la simulation. Même si on n'entend pas une quinzaine d'alarmes sonner pendant un décrochage, même si on ne voit pas le tableau de bord s'illuminer comme un arbre de Noël à la moindre menace, on bénéficie tout de même de résultats conformes, tout en se sentant un peu frustré, privé d'informations. Puisqu'on parle du comportement de l'appareil, je vais me permettre de vous rappeler que l'Eurofighter est, de par sa forme, aussi aérodynamique qu'un Ackboo projeté à grande vitesse grâce à une fusée accrochée à son dos. Cela est dû à sa configuration « canard » qui, dès qu'elle est contrôlée par l'ordinateur, offre des performances en vol rarement égalées. Oui, je parle bien de l'EF2000, pas d'Ackboo. Que signifie ce charabia ? En gros, si vos systèmes de bord tombent en rade, vous irez remplir le petit sac de vomi aussi rapidement qu'en ayant avalé une portion de fruits de mer datant du siècle dernier. Ces pannes et les particularités physiques de l'appareil sont représentées intégralement dans le jeu. Le modèle de dégâts, qui semble par ailleurs très précis, est montré graphiquement sur le zingue.

DU JAMAIS VU DANS LE TEMPS RÉEL

Si je vous dis qu'Eurofighter Typhoon fait la part belle au temps réel plus que dans tout autre jeu vidéo, vous allez me répondre : « Oui mais comme dans tous les autres simulateurs. » Réfléchissez un poil avant de me contredire bêtement (une entreprise bien sûr vouée à l'échec) : dans un jeu de campagne, il se passe toujours un certain temps entre la préparation d'une mission et son déroulement, entre deux bombardements et une mission d'interdiction aérienne. C'est normal, pour la bonne raison que vous n'incarnez dans ces jeux qu'un seul et même pilote. Ici, leur nombre élevé permet à certains d'entre eux de se reposer, pendant que d'autres vont s'éclater à 10 000 pieds d'altitude. La campagne dynamique se déroule donc en temps réel, minute par minute, seconde par seconde, sans une seule mi-temps pour nous laisser respirer. Si vous démarrez cette campagne à 8 h du matin, lorsque vous lâcherez les commandes dix heures plus tard, il sera bel et bien 6 h ans le jeu. Cette particularité offre une capacité unique pour que l'on puisse contempler le déroulement de la guerre dans le détail.



Le moteur graphique, sans être révolutionnaire, est souvent à la hauteur question textures.



MODÉLISATION DES ARMEMENTS

Côté armement, rien à redire. On se retrouve avec les chargements standards des EF2000. Pour ceux que l'aspect « fastoche » du jeu effraye vraiment, sachez que le comportement des armes provient directement des données de Total Air War, une référence en la matière, et une belle façon de mâcher le travail aux programmeurs. De même, le comportement des avions ennemis ou dirigés par l'ordinateur a lui aussi été pompé sur les précédents jeux du développeur, ce qui nous assure aussi un réalisme extrême.

Le printemps DE REYKJAVIK

Au début, cela commence par quelques chalutiers et un ossout des forces soviétiques sur l'Europe de l'Est. Le premier pays á morfler est la Pologne qui, comme il y o cinquonte ons, n'o toujours pas oppris ó refuser l'entrée de ses frontières á n'importe quel invité de dernière minute. Quelques instants plus tard, au large de l'Islande, on aperçoit quelques navires soviétiques qui se disposent autour des côtes, puis un sous-marin lanceur d'engins (ayant des problémes de réacteur nucléaire) qui se foit repérer à lo surface avont de boloncer une dizoine de missiles de croisiére venant endommager les bases alliées. Un moment plus tard, ce sont des hovercrofts transporteurs de troupes qui foncent vers lo partie est de l'île, emportant en leur sein hommes et véhicules. Voilá pour le commencement, et mine de rien je viens de vous raconter la première heure de jeu. Avant la fin de la journée, on aura accompli une petite trentaine de missions, et avec un peu de chance, on n'aura laissé que la moitié de l'île aux russkofs. Régulièrement, on reçoit des nouvelles de la chaîne EBC (version européenne et fictive de CNN) qui nous tiennent au courant des événements sur le continent et sur la progression du conflit. Entre ces dizaines d'informations civiles qui tombent toutes les cinq minutes, on recevra aussi des rapports en provenance de l'étot-mojor, foisant étot de l'ovoncée soviétique et montrant l'étendue des dégâts d'un côté ou d'un autre. Contrairement á des jeux comme Falcon, la progression des armées se foit d'une maniére aussi réoliste que les combats aériens : les colonnes de tonks ne se téléportent pas d'un point á un autre mais vont bel et bien sur un objectif, l'envahissent et en prennent possession. Éliminer des transports de troupes pourra éviter qu'une nouvelle région ou une base devienne rouge. À l'instar de Total Air Wor, la guerre se méne ici de A á Z, á la seule différence que, grâce au déroulement en temps réel, on n'en perd pos une miette. Comme dans ce dernier, il est possible de sauter d'une mission á une autre, de passer d'un pilote qui se repose ò un pilote en plein cœur d'un combat. La chose se fait tout noturellement ò l'aide du menu placé en bas de l'écran, qui apparaît à tout moment, représentant les hommes ainsi que leurs actions en cours.

EF-T est tout autant une simulation de vol qu'une simulation de conflit armé.

PLUS UNE simulation DE PILOTES QUE DE PILOTAGE

Les hommes ne sont pas immortels. Pire encore, ils sont irremplaçables, et s'ils se retrouvent tous avec un morceau d'aile encastré dans la tête, le jeu s'arrêtera aussi sec. Pourtant, EF-T ne fait aucune concession question difficulté : chaque mission comporte des dangers et de multiples occasions de se faire farcir au plomb. Si l'appareil est touché, il ne suffira pas de s'éjecter pour éviter la boîte de sapin : un pilote tombant dans la mer a de bonnes chances de dormir avec les poissons ou, s'il s'éjecte en terrain ennemi, de se faire capturer puis incarcérer (il meurt généralement pendant les interrogatoires). Dans le meilleur des cas, s'il est récupéré par des amis, le temps que mettra l'hélicoptère à rejoindre la base la plus proche l'immobilisera pendant de longues heures. Certaines missions sont en vérité tellement dures, qu'au tout début on a tout intérêt á laisser l'ordinateur les mener à bien. Si vous êtes lassés de combattre, ou si vous voulez passer le temps en attendant une tâche compatible avec votre humeur du moment, vous pourrez passer en vue caméra. Ce mode, véritable marque de fabrique de DiD, diffuse en permanence des images prises çà et là sur le champ de bataille, á la manière d'une chaîne de télé qui ne diffuserait que des films de guerre. Tiens mais j'y pense, ça ferait un remarquable économiseur d'écran pour l'armée de l'oir. La campagne d'EF-T est évidemment dynamique, mais pour ossurer encore plus de réalisme dans le déroulement des ossauts, cette période de guerre est parsemée de petits événements (eux scriptés) qui surviendront tout au long de celle-ci.

EN conclusion

Aprés Totol Air War et Wargasm, le couple Rage/DiD - ils ne font désormais plus qu'un - nous propose un morceau certes moins ambitieux que leurs titres précédents, mois qui auro au moins le mérite d'ottirer un public bien plus large. Reste à savoir si la mayonnaise prendra avec leur clientèle habituelle. J'ai moi-même eu quelques gros doutes en commençant á jouer, en constatant l'absence des dizoines de switchs, écrons, manettes qui font mon bonheur dons Falcon 4. La bonne nouvelle, c'est que la version utilisée pour écrire cette preview étoit exempte des centoines de bugs que l'ont voit à ce stade (seuls demeuraient quelques problémes de Z-buffer sur des cartes GeForce), preuve que le produit a été travaillé depuis déjà un certain temps. Vu la rapidité du moteur, ce jeu devrait être accessible aux configurations « modestes » (P 450 + TnT). Rendez-vous pour le test.







La vie chiante d'un pilote de combat entre deux missions.



On retrouve une bonne partie des commandes qui nous étaient offertes dans le premier volet. Ici, Jefferson Clay, le mentat emblématique de I War fait une apparition pour nous conseiller la navigation en LDS (Light Display System).

Pete Boule

Vive le printemps ! Non seulement les filles remettent leurs bas résille et s'habillent de choses très échancrées, mais en plus, la suite de I War s'amène à grands pas... Le bonheur complet va-t-il enfin exister ?

Independence War 2

Edge of chaos



MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMBAT SPATIAL
EDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR PARTICLE SYSTEM
SORTIE PRÉVUE JUIN 2001

Parce que c'est bien le bonheur avec le Beau sexe, mais ce n'est quand même pas très générateur de jubilations en matière de combat spatial, une fille... Pour ceux qui n'étaient pas encore nés il y a trois ans, I War fut une petite révolution à lui tout seul dans le genre du combat spatial. Non seulement on pilotait autre chose que de simples chasseurs à la con, mais en plus, graphiquement, le jeu proposait une optimisation software pure et dure, les 3dfx n'existant pas encore tout à fait (ce qui fut réglé avec un patch). En gros, I War nous plongeait dans un conflit stellaire, loin dans le temps, qui opposait une autorité forte, le Commonwealth, à tout un groupe d'indépendantistes activistes, le tout orchestré par une véritable organisation du crime dirigée par les principaux industriels de l'armement du moment. Non non, rien à voir avec la réalité... Devant la beauté du jeu, devant la richesse des scénarios et des missions, et devant la complexité du système d'armes que représentait le pilotage des vaisseaux, on avait droit à quelque chose de très complet, qui fait encore figure d'étalon dans sa catégorie.

TOUT L'Univers

Le deuxième volet de Independence War se déroule un peu plus de deux cents ans après le premier épisode. Cette fois-ci, il n'est plus question de batailles rangées entre les deux protagonistes d'origine. La grande guerre est terminée. Cependant, l'espace est loin d'être tranquille. Ainsi, un bon nombre de zones demeurent encore inexplorées, dans lesquelles sévit une foule de vaisseaux de ruffians, pirates, aventuriers, et autres justiciers solitaires. Et histoire de compliquer un peu l'ensemble,





On doit trouver un bon nombre de Français chez Particle System : on se retrouve devant une foule de vaisseaux baptisés par des noms de bateaux de toutes les époques ayant appartenu, ou appartenant encore, à la Marine nationale !



les lois du Commonwealth ont une furieuse tendance à disparaître là où commencent celles de corporations minières ou industrielles, qui pullulent dans cette zone d'hyperactivité colonisatrice.
Pour la petite histoire, on commence le jeu à l'âge 15 ans, alors que notre mineur de père (le mec qui va sous terre, hein, pas celui qui a moins de 18 ans) se fait dessouder en toute impunité par le ponte d'une corporation locale. On se retrouve donc orphelin. Et comme héritage, on obtient une base pirate à rentabiliser, et une enquête policière pleine de rebondissements.
En matière d'univers d'Anticipation, toute la sauce que l'équipe de Particle System avait élaborée pour le premier opus de cette épopée spatiale revient en force. On se retrouve une fois de plus devant des infrastructures gigantesques, dans lesquelles fourmillent une multitude de vaisseaux plus différents les uns que les autres, des tailles les plus titanesques aux plus modestes, bariolés de couleurs criardes. Ce futur-là est très vivant dans ce coin de la galaxie, on croisera toujours quelqu'un ou quelque chose.

Les vaisseaux sont toujours aussi bien modélisés. En plus de ça, ils ont encore amélioré les reflets sur les carlingues et les surfaces vitrées. Notez les jets des [illegible] de [illegible].



La base pirate dont on a hérité. C'est une ancienne station de terra-formation. Pour ceux à qui cela ne dit rien, il n'est pas trop tard pour jouer à I War, premier du nom.

Nouvelle INDÉPENDANCE

On se demande quand même « pourquoi Independence War ? », alors qu'il n'y a plus de guerre coloniale dans le background du jeu. Cette fois, l'indépendance est ailleurs. Les armées n'ont pas disparu, et une bonne quantité de vaisseaux différents représentent même la loi et l'ordre. On se retrouve seul à bord de son vaisseau, à enquêter sur la mort de son père, et la guerre d'indépendance qu'on se farcit, c'est celle qui nous oppose aux gigantesques consortiums industriels régissant les lois de l'offre et de la demande du coin. On est donc un free-lance pour certains, mais un pirate pour d'autres. Le scénario est proche de tout ce qu'on a pu voir dans d'autres jeux comme Tachyon, ou encore Privateer II : the Darkening.
On commence seul à bord de son vaisseau et de sa petite entreprise, et à nous de trouver les bons contacts, les missions, et tout le bataclan, susceptibles de nous faire gagner des tunes plus rapidement que nos concurrents directs. Ceci dit, cet aspect commercial et carriériste du jeu ne retire rien au côté tactique de Independence War. Ici aussi, il faut savoir jongler avec ses commandes et gérer correctement son système d'armes. En plus de ça, on se tape la présence de l'hologramme de Jefferson Clay, le mentor chauve récalcitrant, compagnon de voyage de l'ensemble du premier épisode, qui nous guidera dans notre investigation visant à découvrir l'assassin du cher paternel. Histoire de s'exprimer d'une manière bien guerrière dans les étoiles, on aura le loisir de piloter autre chose que la simple corvette dont on avait l'usage jusqu'à présent. Cette fois-ci, trois classes de vaisseaux semblent être prévues, allant du simple chasseur à la navette de patrouille, en passant par le Tug, sorte d'insecte de 30 000 tonnes propulsé par quatre moteurs [illegible] comme d'immenses pattes de crabe. Chacun des vaisseaux a ses caractéristiques techniques et un domaine de vol qui lui est propre. De plus, comme ce sont des classes bien différentes, on a le loisir de modifier l'armement selon ses préférences et le nombre de points d'emports disponibles



Une fois de plus, il faut faire la femme de ménage et attraper des cargaisons.





Le héros, quinze ans et quelques missions plus tard… Tout de suite moins « appeau à baffes ».

Independance War 2



La difficulté n'étant pas réglée, il a fallu se mettre en mode invincible pour faire un tant soit peu face à l'adversité. Notez qu'à chaque tir ennemi qui atteint notre vaisseau, le HUD se brouille.

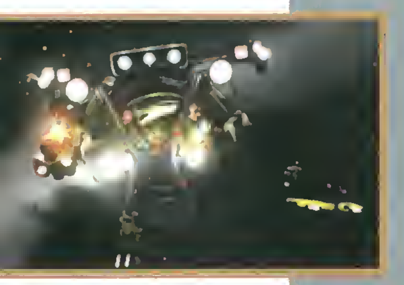


LA solitude DU PILOTE

Contrairement à IW1, on est tout seul à bord. Ainsi, la petite animation pleine de charme qui permettait, dans le premier opus, de nous déplacer d'un fauteuil à l'autre, n'existera plus. Ici, toutes les options qui étaient offertes dans I War seront regroupées dans le même poste de commandement. Du coup, le poste de canonnier qui nous permettait de tirer dans en secteur arrière, semble avoir disparu. A-t-il été remplacé par des tourelles autonomes ? Cela semble probable. Pour le moment, on a l'impression de perdre un peu du gigantisme que le jeu I War nous offrait, et qui constituait une grande force dans son gameplay. Dans le même esprit, pas d'ailier en début de jeu même si, par la suite, on pourra rejoindre des factions pirates. Étant seul maître à bord, toute la gestion des commandes du vaisseau se fera à travers un menu accessible à partir du Cooly-Hat du joystick, pendant qu'en fond du HUD, on aura le loisir de continuer de voir l'espace défiler sous nos yeux (ce qui est bien pratique pour éviter les obstacles pendant qu'on sélectionne une destination en vol luminique). On redécouvre l'interface HUD à laquelle on était habitué. Les fameuses traînées derrière les vaisseaux sont toujours présentes, et aident à la navigation. Cependant, le mode de sélection des types d'objets (vaisseaux-objets-missiles) dans le défilement des cibles semble avoir disparu. Pour le moment, ces configurations du cockpit et du HUD sont prévues à travers les trois types de vaisseaux qu'on a pu piloter. On n'a pas encore pu essayer d'autres classes de corvettes comme celles dont on pouvait prendre les commandes dans I War, mais rien ne nous indique qu'il sera possible de retrouver la sensation de confort des jeux précédents. Reste à savoir si cette nouvelle recette tiendra le coup, et pour cela, attendons le test.

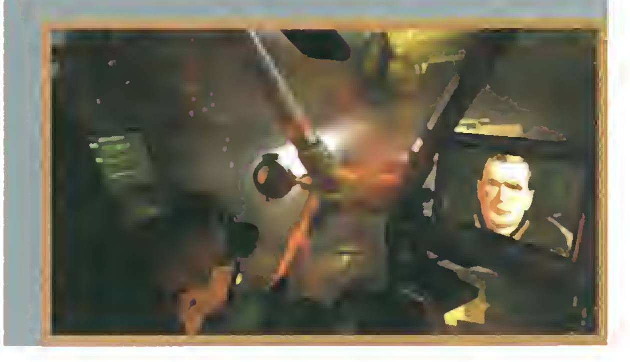
CINÉMAAAA, CINÉMAAAAAAAAAAAAA !

Les séquences cinématiques d'I War 2 en surprendront plus d'un. Cette fois-ci, pas un unique film d'un quart d'heure, mais quelques-uns de plusieurs minutes. Si la qualité cinématographique reste la même que précédemment, tant dans la méticulosité du détail que dans sa scénographie, la qualité de compression, elle, est très supérieure par rapport à celle de I War. Du grand spectacle en perspective !





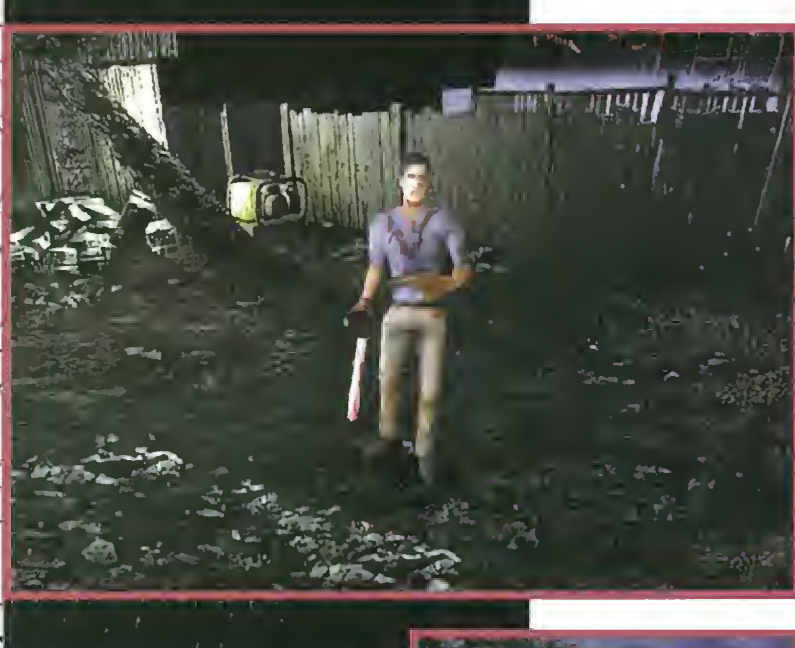




DÉLIRE technologique

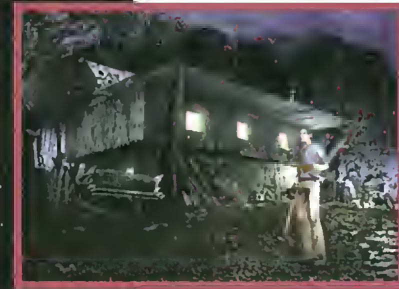
Une fois de plus, il va falloir s'attendre à quelque chose de beau. Très beau, même ! Le design des vaisseaux reprend l'esprit de tout ce qu'on avait déjà pu voir, en dessinant des vaisseaux immenses, et fonctionnels à la fois. Ainsi, on retrouve avec délice des portes-containers de plusieurs kilomètres de long, des navettes aux formes oblongues sur lesquelles s'articulent des tourelles laser, ou encore des chasseurs redoutables, qui ressemblent plus à des canons volants avec un moteur construit autour. Évidemment, on revient toujours aux nombreuses peintures de guerre qui bariolent les carlingues, et qui faisaient tout le charme d'I War. Bien que le moteur ne soit pas encore optimisé, on a pu constater que le comportement des vaisseaux était toujours aussi élaboré : leurs masses considérables leur donnent une maniabilité de sous-marin nucléaire. Les combats n'ayant pas été réglés dans leur difficulté, on a pu s'apercevoir que l'I.A., dans les moments les plus durs du jeu, risque d'en surprendre plus d'un. Les ennemis savent très bien éviter les tirs du joueur, en exploitant savamment les contrôles latéraux de leurs engins pour s'esquiver du collimateur. En plus de ça, la puissance de feu reste la même que celle de I War, c'est-à-dire redoutable. En matière de tactiques, on risque donc d'avoir pas mal de fils à retordre. Graphiquement, ça devrait tourner sur n'importe quelle bécane, à partir d'un PII 400 équipé d'une simple TNT 2. Cependant, dans cette configuration, mieux vaut ne pas s'amuser à régler toutes les options graphiques à leur maximum. Pour le moment, impossible de faire tourner le jeu au-dessus du 800x600, le 1024 menant au plantage au bout de quelques pauvres minutes. En revanche, dans le peu temps qui nous a été accordé pour faire tourner le jeu dans cette résolution, on a été plus qu'admiratif devant sa richesse graphique, notamment à travers la modélisation détaillée des vaisseaux, les éclairages dynamiques fabuleux, et les décors surprenants par leur gigantisme. Lorsqu'on précise que ça sera jouable en réseau, on se dit que la vie est bien faite. On attend de voir jusqu'où les gens de Particle System ont pu aller.

béta version





Ash, un héros américain dont la beaufitude n'a d'égal que son extraordinaire habileté à manier la tronçonneuse.



Des cabanes abandonnées dans des bois automnaux. C'est bel et bien l'univers des films.

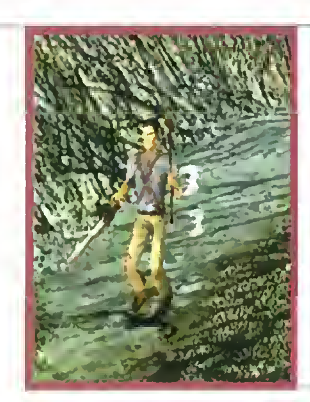
Bob Arctor

Evil Dead Hail to the King

Les adaptations de films en jeux sont généralement des catastrophes. Ici, on s'attaque à une vache sacrée, mais visiblement avec respect.

Le moteur utilisé par Evil Dead ressemble à s'y méprendre à celui de Nocturne. Là, j'en vois déjà qui se hérissent à cette idée. Car si le graphic engine utilisé par ce grand jeu offrait une foule d'options uniques pour le genre (ombrage et lumière en temps réel sur des scènes 2D), la jouabilité, elle, était carrément pourrie. En effet, la vue à la sauce Resident Evil n'est pas le meilleur environnement pour qu'un personnage en 3D se déplace aisément et combatte, tout spécialement si les touches du clavier ne peuvent pas être réglées question sensibilité. Evil Dead Hail to the King, lui, s'annonce beaucoup plus réussi : même si la disposition des touches par défaut sur le clavier numérique est un choix bien idiot (qu'il faudra changer), on fait courir le personnage aisément, au point de pouvoir le faire slalomer avec grâce dans un environnement rempli de squelettes et de goules par poignées de cent. Cela tombe bien, puisque courir est la chose que nous allons faire le plus souvent dans ce satané jeu.
Côté graphismes, on a droit à une vue « à la Resident Evil » ; à savoir, un décor dessiné sur lequel évoluent les protagonistes, eux bien en chair, et en relief. C'est d'ailleurs ici que se situe mon premier regret. Même si le développement de ce genre de jeux demande infiniment moins de talent et de temps qu'un moteur « à la Quake », on a vu avec des chefs-d'œuvre (console) de type Silent Hill que rien ne valait, pour l'immersion, un splendide monde 3D fait (quasiment) d'un seul tenant. Techniquement parlant aussi, la technologie utilisée dans Evil Dead n'est pas révolutionnaire à proprement parler.
Le tout est sauvé par un environnement fort honorable, et d'autant plus sympathique qu'il reprend une poignée de décors archi-connus par les fans, puisque issus des deux premiers films. Côté gameplay, rien de très surprenant : le personnage transporte des tas d'objets dans un inventaire, auparavant ramassés ; il court, virevolte, résout des énigmes dans la limite du fonctionnement de sa cervelle, et manie la hache comme personne. Un mot sur ce dernier point, car ici se situe l'âme du jeu : Ash retrouve la plupart des armes qu'il possédait dans les films. Je veux non seulement parler des flingues et des fusils, mais aussi et surtout de la tronçonneuse qu'il s'est greffée sur le bras à la place de sa main (une main qui est possédée et qui court toujours dans la campagne, je me permets de vous le rappeler). Seul désavantage de cette opération chirurgicale avant-gardiste : le carburant pour la faire fonctionner s'épuise assez vite.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE AVENTURE / ACTION
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR HEAVY IRON STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE MAI 2001









A l'intérieur de la maison, on retrouve le miroir, la tete de cerf, mais aussi la trappe menant a la cave.

dans un bois de Arkansas...



Les environs de cette charmante cabane sont remplis de gens assez lourdingues. Je veux bien sûr parler des « Cadavreux » (« Deadites » dans la langue de Shakespeare), mais aussi et surtout des squelettes dansants, des têtes de mort munies d'ailes de chauves-souris, et du nombre impressionnant de petites amies mortes-vivantes et décapitées qu'il a enterrées dans son jardinet au fur et à mesure des films. Tout ce beau petit monde, humains et démons, vient emmerder le pauvre Ash alors qu'il part à la recherche des pages perdues du Necronomicon, pour une raison qui restera inconnue. Contrairement à certains chapitres de Nocturne ou à ces grosses daubes de « Blair Witch » 2 et 3, les écrans intermédiaires entre les places principales semblent assez nombreux. Le paysage regorge d'endroits où aller, même si on suppose que la durée de vie ne devrait pas faire date dans l'histoire de ces jeux. Evil Dead Hail to the King possède un ton dans la lignée du film : gore et humoristique. De ce fait, on le réservera aux nourrissons de plus de douze semaines. Reste à savoir si un jeu vidéo est capable de retranscrire fidèlement tout un ton qui apparaît plus visuel qu'autre chose. Même si l'acteur Bruce Campbell (tenant du titre au championnat du monde de mentons proéminents) prête sa voix et un peu sa gueule au personnage que l'on dirige, on ne fait pas de miracle au travers d'un média aux possibilités techniques limitées. Reste que moi, ça me fait plutôt plaisir de repartir dans cet univers tout à fait idiot qu'est celui d'Evil Dead. N'empêche que j'aurais préféré qu'on greffe ce scénario passionnant sur un moteur dernier cri comme celui de Nocturne II, par exemple. Mais tout ceci sera jugé lors du test du jeu.





GORE ET HUMOUR

Pour les amateurs de films d'horreur/fantastique, la série des « Evil Dead » occupe une place bien à part. Le premier film, une réalisation à très petit budget, a vu le jour au début des années 80. Bien avant que Wes Craven ne se mette à cracher dans la soupe en réalisant ses navets grand public de type « Freddy » ou « Scream », Sam Raimi avait déjà eu l'idée de désacraliser le genre horrifique en sortant son premier long métrage tenant tout autant du théâtre de Grand-Guignol que de la comédie burlesque. Si le premier volet ne reniait en rien le genre gore, Evil Dead II connut un succès mondial tout à fait inattendu grâce au faciès du héros de la série, Ash, (incarné par Bruce Campbell) déformé au fur et à mesure du film par un nombre impressionnant de blessures à la tête. Bourré de références aux films de Bruce Lee et aux ouvrages de Alain-Paul Lovecraft (avec notamment une présence remarquée du Necronomicon), Evil Dead 2 se termine sur un coup de théâtre avec un héros transporté à l'époque de la Renaissance. Le troisième volet, disposant d'un budget plus confortable (mais demeurant paradoxalement le moins réussi) nous narrait la quête de Ash, dans ce Moyen-Âge alternatif, et tous ses efforts pour rejoindre son époque. C'est d'ailleurs après cela que l'histoire de notre héros recommence, puisqu'il décide de revenir dans la cabane hantée des deux premiers films. Il y peut rien, il est un peu bête. Et puis il est fauché, et c'est sa seule résidence secondaire ainsi que sa garçonnière. Il y emmène d'ailleurs Jenny, l'employée du mois des grand magasins Prixbas (« Chez Prixbas, les prix sont bas ! » scande-t-il dans le troisième film), une enseigne renommée du bricolage où travaille aussi Ash, responsable du rayon tronçonneuses.



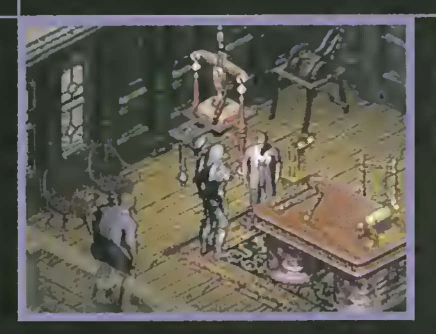
bob arctor





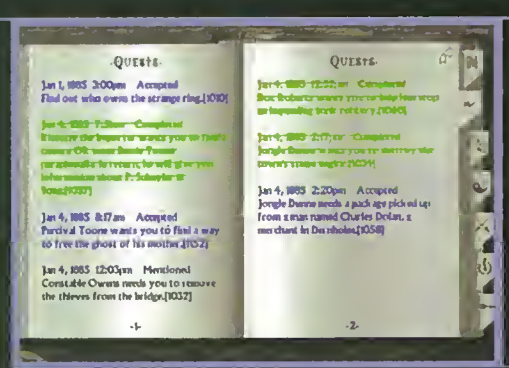
Arcanum

Arcanum, héritier direct de la série des Fallout, est l'un des jeux de rôle les plus attendus de l'année. Au programme : dépaysement total, magie, technologie, tomates, anchois.





Le jeu profite de la présence de cartes accélératrices.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE RÔLE
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR TROIKA STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE MAI 2001

Quatre mois ont passé depuis que nous avons reçu la première mouture de ce jeu, présenté à l'époque dans la mythique rubrique du Jeu de la couv' (Joystick de décembre 2000). Les créateurs du jeu le plus zarbi de l'année, ont affiné leur gameplay, introduit de nouvelles quêtes, et rajouté une foule d'éléments très excitants, comme en témoigne cette nouvelle version jouable reçue ce matin.



Assemblaga d'un pistolat à l'aida de plans da montaga.

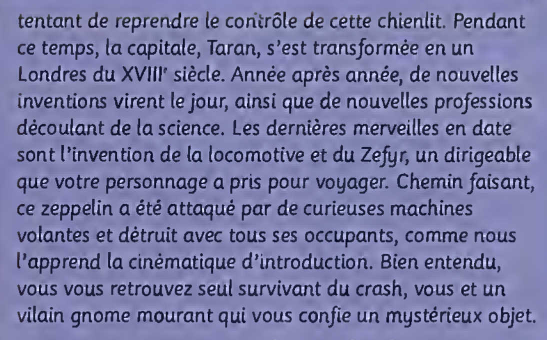
LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE DANS la Terre du Milieu



Pour ceux qui débarquent, voici un bref résumé du jeu. Arcanum est un monde où règne une civilisation basée sur la magie et où pullulent des races « à la Tolkien » (Hobbit, Elfes, Orcs). Il y a de cela quelques années, un inventeur génial, Gilbert Bates (Gil Bates, hmm !), a offert au monde une invention incroyable, fonctionnant non pas grâce à des forces magiques, mais grâce à de la vapeur d'eau. L'une des deux moitiés du monde s'est transformée en univers technologique s'opposant et abandonnant peu à peu les pouvoirs des arcanes. Le résultat a été politique avant tout : de vieux royaumes du sud ont fait sécession, allant jusqu'à interdire toute utilisation de technologie dans leurs terres et


Oui, c'est bien un Bramhin hérité de la séria das Fallout.

tentant de reprendre le contrôle de cette chienlit. Pendant ce temps, la capitale, Taran, s'est transformée en un Londres du XVIIIe siècle. Année après année, de nouvelles inventions virent le jour, ainsi que de nouvelles professions découlant de la science. Les dernières merveilles en date sont l'invention de la locomotive et du Zefyr, un dirigeable que votre personnage a pris pour voyager. Chemin faisant, ce zeppelin a été attaqué par de curieuses machines volantes et détruit avec tous ses occupants, comme nous l'apprend la cinématique d'introduction. Bien entendu, vous vous retrouvez seul survivant du crash, vous et un vilain gnome mourant qui vous confie un mystérieux objet.

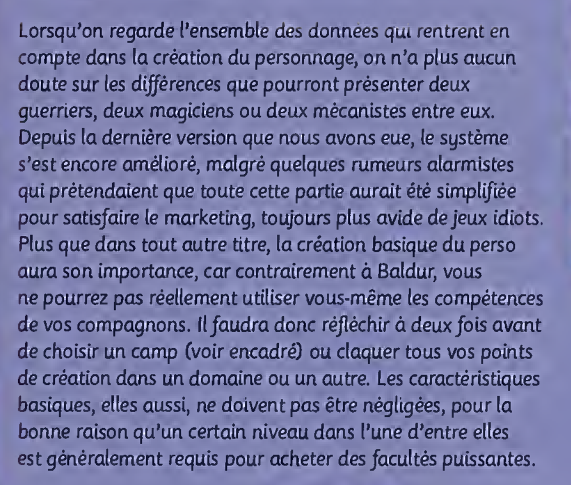


LES MILLE ET UNE DÉCEPTIONS DE L'AMITIÉ

Les compagnons de voyage sont nombreux et fort hétéroclites. Le nombre d'amis que l'on peut avoir découle du score de charisme : certains d'entre eux n'hésitent pas à vous faire du chantage à l'amitié, et d'autres, des ivrognes invétérés, exigent une provision de bouteilles de gnole pour ne pas vous laisser en plan. Les premiers rapports avec les autres, qu'ils soient amis ou simples passants, passent souvent par l'apparence. Si certains habits ou parures renforcent ce côté chic qui ne peut que plaire dans les villes, la caractéristique « beauté » jouera un rôle beaucoup plus important dans les relations avec les autres. C'est une raison de plus de faire soigner ces vilaines blessures reçues au combat qui vous ont fait perdre un bout de nez ou de dent, et qui sont dûment consignées dans votre carnet de bord.



LA NAISSANCE du héros



Lorsqu'on regarde l'ensemble des données qui rentrent en compte dans la création du personnage, on n'a plus aucun doute sur les différences que pourront présenter deux guerriers, deux magiciens ou deux mécanistes entre eux. Depuis la dernière version que nous avons eue, le système s'est encore amélioré, malgré quelques rumeurs alarmistes qui prétendaient que toute cette partie aurait été simplifiée pour satisfaire le marketing, toujours plus avide de jeux idiots. Plus que dans tout autre titre, la création basique du perso aura son importance, car contrairement à Baldur, vous ne pourrez pas réellement utiliser vous-même les compétences de vos compagnons. Il faudra donc réfléchir à deux fois avant de choisir un camp (voir encadré) ou claquer tous vos points de création dans un domaine ou un autre. Les caractéristiques basiques, elles aussi, ne doivent pas être négligées, pour la bonne raison qu'un certain niveau dans l'une d'entre elles est généralement requis pour acheter des facultés puissantes.


Un systéma de waypoints parmet de na pas tout sa ratapar à la main.



Arcanum

DESTINÉE

Un autre élément original de gameplay est celui des points de destin. Parfois, en accomplissant quelques actions héroïques (comme vivre à Clichy-La-Garenne, épouser un dindon handicapé mental ou encore résoudre une quête très compliquée), on gagnera des points de destinée au compte-gouttes. Ces points seront dépensés un à un au moment où le joueur le jugera opportun. Un panel de « résultats » que l'on achètera avec ces points est accessible à tout moment. En les utilisant, on peut par exemple remettre sa santé à flots, réussir un coup critique, ou à l'inverse faire échouer celui d'un adversaire trop dangereux.
À l'instar de Fallout, la réputation précède le joueur, où qu'il se rende. Les points de réputation s'acquièrent en réussissant ou en commettant un acte particulier, et viendront modifier la réaction préliminaire des passants.



L'écran de création du personnage avec Alan Nietzsche, mon incarnation dans le jeu.




Un combat avec la Compagnie Creole, réincarnée sous forme de zombis.

FÉE CARABOSSE OU FÉE ÉLECTRICITÉ ?

L'idée générale qui régit le jeu est que la technologie agit beaucoup plus sur un adversaire magicien, et vice-versa. Mais, plus embêtant, la technologie et la magie ne s'utilisent pas de la même façon que le personnage soit invocateur ou garagiste. Sur le côté droit de la feuille de personnage, se trouve une petite réglette graduée de –10 à +10. Suivant les points d'expérience que vous allez répartir, vous aurez une certaine tendance à pencher d'un côté ou de l'autre de la balance. C'est cette dernière qui détermine de quel côté du monde votre perso se situe. Le problème, c'est que si votre avatar se retrouve trop du côté de la magie, ses objets mécaniques verront leur pouvoir ou leur utilisation réduits, la situation inverse étant évidemment la même. Donc pour utiliser un sort le plus efficacement possible, il vaut mieux avoir zéro en magie que dix en technologie.

Résistance OU COLLABORATION ?

Ainsi que je vous le disais il y a six mois, la seule force s'opposant à l'hégémonie de la magie est celle de la science (nommée généralement technologie, même si celle-ci comprend en son sein des domaines tels que la métallurgie, la chimie ou la biologie). Le technologiste qui fait généralement fi des pouvoirs des arcanes, aime assembler des objets compliqués faits à partir d'éléments plutôt hétéroclites. Le mécaniste est probablement l'incarnation, dans ce monde, de votre grand-père bricoleur. Oui, celui-là même qui a fabriqué une calculatrice programmable à l'aide d'os de lapins et de poulets, ou comme le père de Gana, qui a breveté la tringle à rideaux adhésive (authentique). Pour être un bricolo accompli, il ne faut jamais hésiter à faire les poubelles, surtout celles de la capitale qui regorgent de trésors, afin de trouver à bas prix quelques ressorts, tubes de métal ou vieux pistolets inutilisables. Le seul problème avec un perso technologue est qu'il transforme souvent son petit sac à dos en annexe de la décharge municipale. Son propre barda dans le meilleur des cas, celui des autres le plus souvent aussi. Lorsqu'on place des points d'expérience dans ces domaines terre à terre, on acquiert en fait des plans d'inventions, ainsi que la connaissance et la manière de les fabriquer. La plupart d'entre eux sont généralement constitués à partir de deux autres objets. Un bouclier répulseur sera assemblé à partir d'un bouclier de fer et d'un harnais électrique. Le jeu consistera alors à trouver ces objets lors de quêtes ou au hasard des voyages, ou bien à les acquérir à prix prohibitif dans un magasin. Je vous parlais ici des inventions brevetées, mais sachez qu'il existe aussi un tas de machines inventées aux quatre coins du monde, et qui ne se trouvent que dans ces endroits. Parfois aussi, on découvrira pendant une aventure, des plans d'une technologie oubliée que l'on pourra rajouter dans notre répertoire. Le magicien, quant à lui, a choisi la voie la plus classique et se moque généralement de l'émergence de ces nouvelles inventions, préférant confier son destin à des domaines vraiment classiques et qui en jettent un peu plus lors de soirées costumées. Le nombre de sortilèges présents dans le jeu atteint presque la petite centaine, subdivisés en de nombreuses disciplines. Il existe aussi des parchemins, à acheter ou à trouver, qui nous permettent de lancer un sort de niveau plus haut que celui de notre expertise actuelle. Comme souvent, la vie de sorcier est plus que compliquée au début du jeu. Le personnage un peu faible doit faire de nombreuses concessions à la technologie pour survivre. Il existe aussi une solution intermédiaire consistant à évoluer entre les deux mondes, en gardant son niveau magique et technologique constant, précisément entre les deux. Mais quel que soit le choix du joueur, le personnage aura accès, en plus de ces deux voies principales, à toute une pelletée de compétences le dirigeant vers une profession ou une activité.

LE JEU DE CASSE-BRIQUES

Contrairement aux jeux du même genre, il est possible ici de détruire certains éléments du décor. Pour identifier ces derniers, il suffit de trouver ceux qui comportent des points de résistance. Plus qu'une caractéristique de jeu anecdotique, le fait de pouvoir détruire (ou pousser) des objets permet de varier sensiblement le gameplay ; vous n'êtes plus obligé de prendre la compétence « crocheter » pour ouvrir des portes, ou pour vous retrouver comme un con devant un coffre rempli d'or mais fermé. Il suffira donc de s'acharner à plusieurs sur ces dernières pour les briser, passer à travers, ou s'approprier leur contenu. Bien sûr, c'est moins élégant que le crochetage, ça fait du bruit et abîme les armes (ou les mains) qu'on utilise pour taper dessus. Les cambrioleurs en herbe seront heureux d'apprendre que l'on peut enfin passer par les fenêtres dans un jeu vidéo pour réussir son larcin.



Le background d'Arcanum mêle magie et technologie d'une façon incroyablement homogène.

C.A.P. de pickpocket

En plus des niveaux de compétences que vous pouvez monter jusqu'à cinq (chaque tranche correspondant à 20 % de réussite), le système de jeu gère en plus de cela trois niveaux d'entraînement (Apprenti, Expert, Maître) pour chacune d'entre elles. Ceux-ci représentent en fait des disciplines découlant de la compétence et s'apparentant à des spécialisations. Ainsi, prenons un exemple parlant avec la skill pickpocket : un perso ayant payé un apprentissage ne pourra être pris la main dans le sac que sur un échec critique ; un niveau d'Expert divise par deux les pénalités dues à taille la d'un objet. Enfin, si votre personnage est passé maître, il ne pourra jamais être découvert en déposant un objet dans la poche de quelqu'un. Mine de rien, ces champs d'expertise sont extrêmement puissants et ont tous été conçus avec une grande intelligence pour que le jeu demeure équilibré. Ainsi, la compétence « gambling » que l'on utilise pour parier (et gagner) ne s'améliore pas sensiblement avec les niveaux d'entraînement, sans quoi le jeu serait injouable et le joueur millionnaire au bout d'une journée de jeu. Au lieu de cela, un haut niveau de gambling amène le joueur adverse à parier des objets d'une plus grande valeur, et même des possessions dont il n'aurait pas, a priori, souhaité se séparer.
Pour augmenter ses compétences, la seule solution est de trouver un maître. Celui-ci vous prendra sous son aile durant un niveau d'apprentissage. Pour passer au niveau suivant, il faudra retrouver un autre mentor plus puissant que l'ancien, et surtout bien plus rare. Si l'on trouve deux ou trois professeurs pour le niveau Expert , il n'y a qu'un seul maître par domaine.



Les décors sont superbes, même si la résolution ne dépasse pas le 640.



Des déplacements par « à pied », sur rails, sur la mer ou dans les airs.

Pour CONCLURE

Les quelque trente heures que j'ai à nouveau passées sur ce jeu pour ce bêta-test, font partie de mes meilleurs souvenirs de jeu de rôle sur micro. Cela est sans doute dû au fait qu'Arcanum a un lien de parenté direct avec Fallout, qui fait partie depuis des années, aux côtés d'Interstate 76', de mes jeux favoris. En plus de cela, l'aspect heroic-fantasy très prononcé risque aussi d'attirer un public plus porté sur l'univers de Baldur's Gate que sur une ère postapocalyptique. Même si le monde du jeu de Troïka pourra leur sembler très bizarre à la première approche, nul doute qu'ils se feront happer eux aussi dans la marmite de Tim Cain. Question durée de vie, on peut s'attendre au meilleur, puisque j'ai passé ces trente heures à parcourir le premier tiers de l'aventure sans trop zoner à gauche et à droite, et en faisant un nombre minimum de quêtes dans les endroits où je me trouvais. La seule bizarrerie reste ce graphisme bloqué en 640x480 ; espérons que ces données techniques ne sont pas définitives, même si le jeu est ainsi toujours aussi impressionnant...

PETIT À PETIT

L'avancée du personnage est un poil lente, même en ayant choisi lors de sa création l'avantage lui permettant d'augmenter ses points d'expérience de 10 %. Apres vingt heures de jeu, j'avais gagné une douzaine d'entre eux. Cela paraît peu, mais en vérité, c'est très très peu puisqu'un point équivaut à un niveau dans une caractéristique, dans une compétence, une technologie ou un sort. Le pire étant que ces derniers requièrent souvent qu'une skill atteigne un certain degré, avant que l'on puisse claquer ses points dedans.
La solution pour monter rapidement de niveau est bien sûr d'accomplir des quêtes mineures, comme dans Fallout ou Baldur 2. Ces dernières sont à la fois marrantes et passionnantes, et rompent la monotonie d'une aventure qui, sans elles, aurait été bien linéaire. Un très bon point pour Arcanum qui consigne clairement dans un carnet les rumeurs, quêtes (ainsi que leur état d'avancement) et autres notes que l'on aurait pu prendre.

bêta version

Deux hommes, une balle, c'est simple, c'est beau, c'est du tennis.





Vous saviez que, quand j'étais jeune, j'avais le meilleur service croisé de tout le Val d'Oise ?



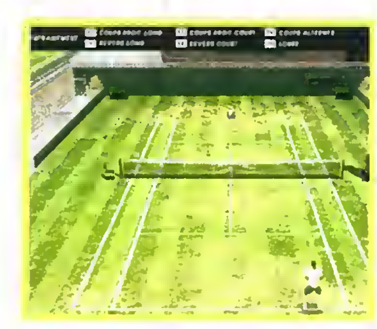
Cryo et Carapace semblent décidés à nous faire le même coup marketing tous les ans, à savoir nous sortir une belle simulation de tennis estampillée Roland Garros quelques semaines avant le début du tournoi. Au programme de cette nouvelle édition, des graphismes améliorés, avec notamment des ombres détaillées, plus de joueurs disponibles, une meilleure Intelligence Artificielle et un nouveau mode tournoi à difficulté croissante. Ça, ce sont les belles paroles du développeur mais - soyons francs - la version bêta sur laquelle nous avons tapé quelques balles ne nous a pas franchement emballés. Ça reste assez identique à Roland Garros 2000, avec une maniabilité approximative et des mouvements parfois peu réalistes. On attendra bien sûr le test pour se faire un avis définitif, mais d'après nos premières impressions, Roland Garros 2001 devrait avoir beaucoup de mal à rivaliser face aux références du genre, comme Virtua Tennis sur Dreamcast.

ackboo

Roland Garros 2001

Moi, le tennis, ça m'a toujours passionné. Je frissonne en admirant les passing-shot de Virenque, les revers liftés de Platini. Je me revois encore devant ma télé en train de hurler « Allez Zidane ! » lors de la dernière finale de Wimbledon. Quand je pense qu'il y a des gens qui ne connaissent rien à ce sport fabuleux... Ah les cons.





MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE TENNIS
EDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR CARAPACE
SORTIE PRÉVUE MAI 2001